LOADED

WWW.LOADED.VG

77
Argentina $12.90
Paraguay $18.000
Colombia $6.900
Uruguay $100
Chile $3.000
México $35

PC PS3 XBOX 360 WII PS2 SONY PSP NINTENDO DS TECNOLOGIA

GRAN TURISMO 5
EL VIAJAR ES UN PLACER QUE NOS SUELE SUCEDER

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT
POLICIAS EN ACCIÓN

FABLE III
DE FÁBULA, VIEJO

25 AÑOS DE MARIO BROS.
EL DUEÑO DE LA TORTA

KINECT
TIRÁ LA CASA POR LA VENTANA

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

ISSN: 1668-3234
9 771668 323008 00077

EPIC MICKEY / RAVING RABBIDS: TRAVEL IN TIME / SPLATTERHOUSE / DJ HERO 2
NBA JAM / TRON EVOLUTION / DRAGON BALL RAGING BLAST 2 / SONIC COLORS
999 / SUPER SCRIBBLENAUTS / HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS

Una fantástica aventura en tu PC,
para 1, 2 o 3 jugadores.

Utiliza el Poder de la Magia
Emplea la Astucia del Ladrón
Ejerce la Fuerza del Guerrero

...y Desata la Furia de...

TRINE

Desarrollado por FROZENBYTE

Publicado y distribuido por LOADED

Aventurate en un Mundo
más allá de la imaginación

A SOLO
$79.90

Conseguilo en Argentina exclusivamente en:

compumundo Sabemos

GARBARINO

Walmart

falabella.

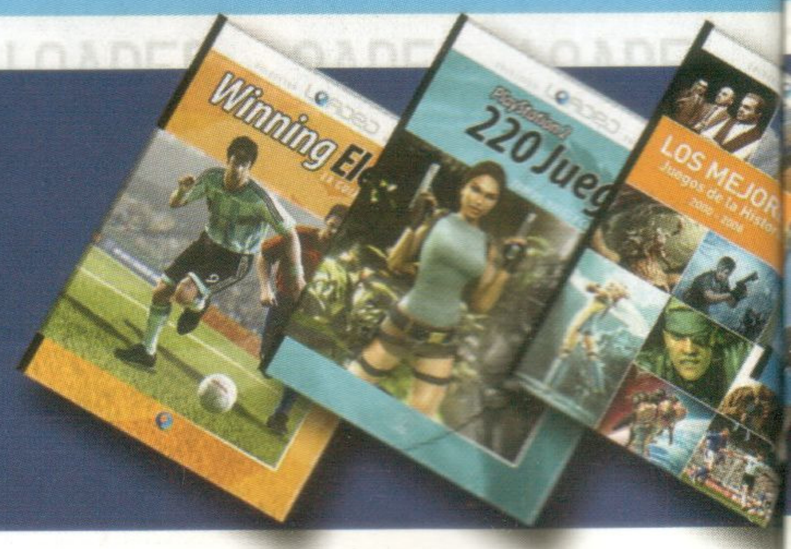
UNIVERSO LOADED

PARA VER, SENTIR, OIR Y RESPIRAR VIDEOJUEGOS

EL COMPLEMENTO
IDEAL DE LA REVISTA

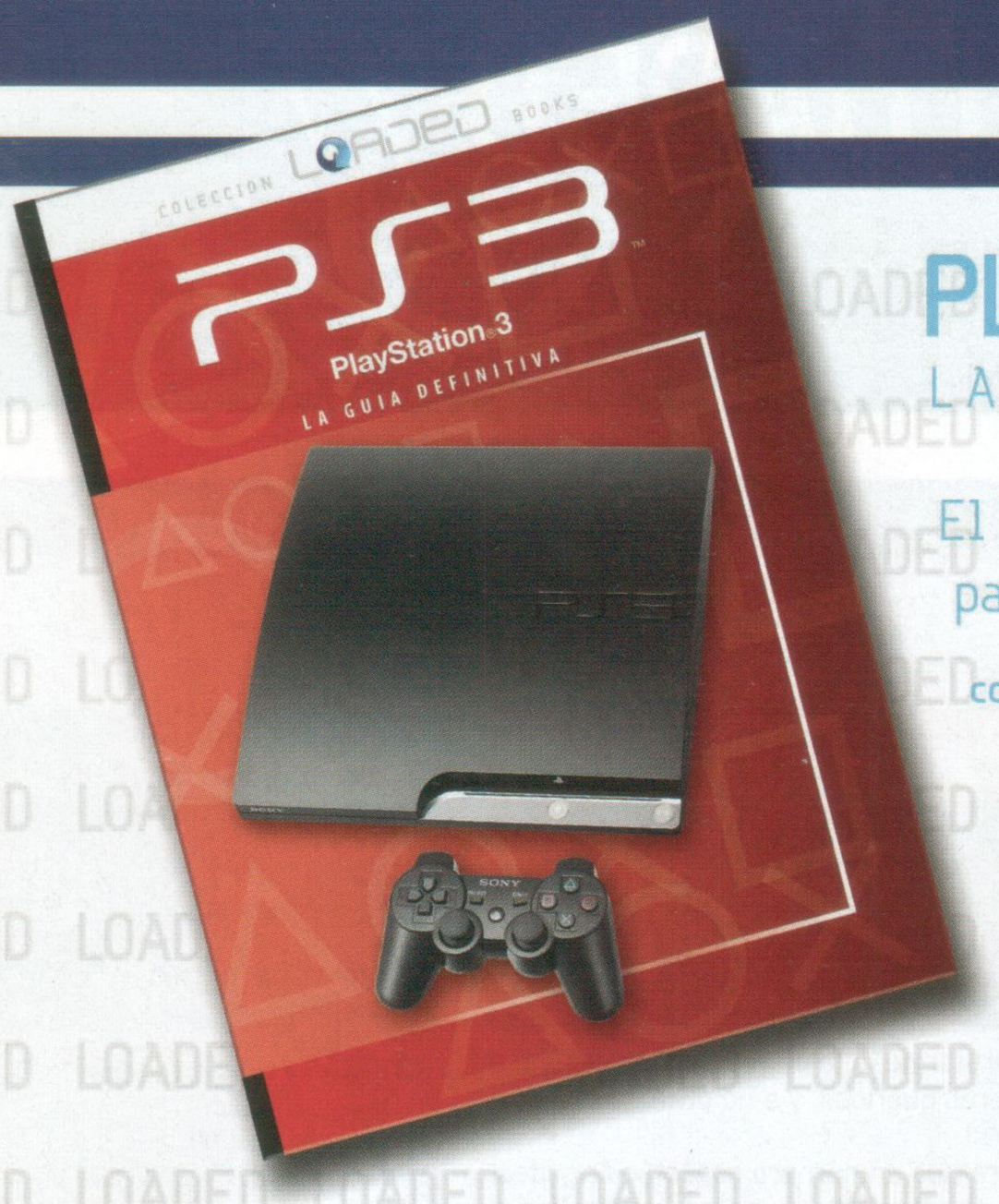
www.loaded.vg

NOTICIAS / VIDEOS EXCLUSIVOS / DOWLOADS / FOROS Y MUCHO MÁS



LOADED BOOKS

¿TODAVÍA NO COMPLETASTE TU COLECCIÓN?



PLAYSTATION 3

LA GUÍA DEFINITIVA

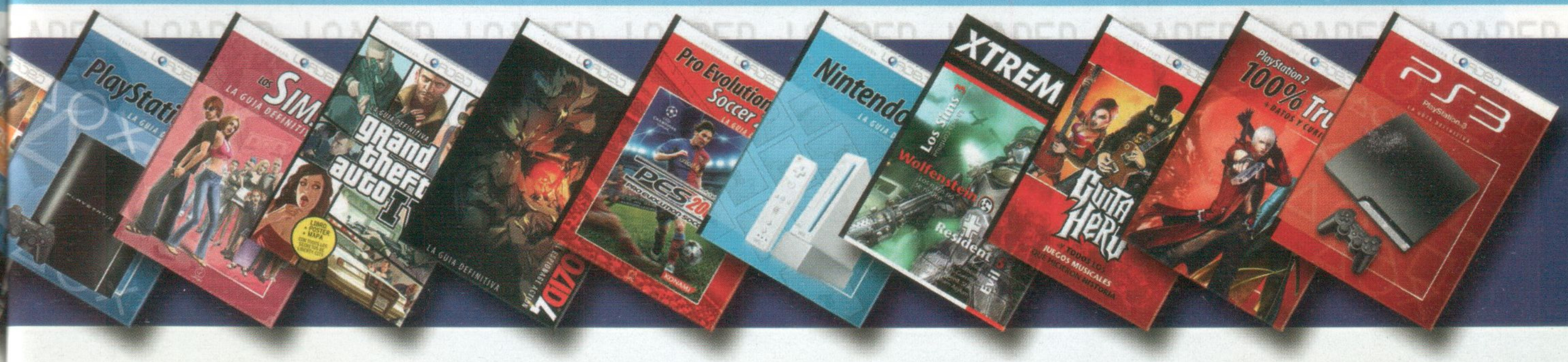
El libro **necesario** y **obligatorio**
para el usuario de **Playstation.**

conseguilo exclusivamente en:

Walmart
Ahorrá dinero. Viví mejor.

REVISTA **LOADED**

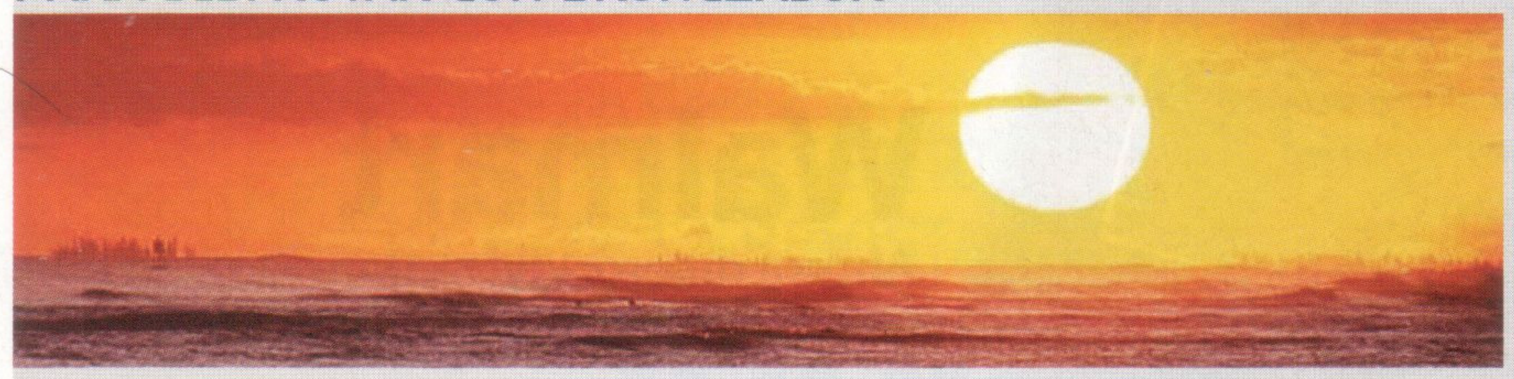
MES A MES: EL MAYOR HOMENAJE AL FICHIN



LOADED 77
ENERO 2011

EDITORIAL

PARA DISFRUTAR CON BRONCEADOR



Ya pasaron las Fiestas y llegó el momento de descansar, y disfrutar de la la playa, la sierra, el iglú o donde se les haya ocurrido pasar las vacaciones junto a sus seres queridos, y a no olvidarlo, junto a Loaded.

Y es que con la nafta que nos quedaba en la reserva les preparamos un número espectacular, ideal para que se lleven en el bolsito o la mochila. Para empezar, dos informes especiales: todo sobre el nuevo sistema de control de Microsoft, Kinect, y sus juegos ideales para bajar esos kilitos que nos sobran antes de hacer roncha en la playa. Y las bodas de plata de una de las leyendas de mundo de los videojuegos: el viejo y querido Mario.

Además, revisamos en profundidad algunos de los juegos más importantes del año, como Gran Turismo 5 y Assassin's Creed: Brotherhood, junto a otros como Fable III, 999, Epic Mickey, Need for Speed: Hot Pursuit, muchos más: en total casi 30 páginas de reviews.

No queremos dejar pasar la ocasión de decirles que estamos cansadísimos pero muy, muy contentos de terminar otro año junto a ustedes, alimentados mes a mes por el mejor combustible: su apoyo y cariño. Esperamos merecerlo.

Y ahora sí, les deseamos ¡Felices vacaciones!

Loaded es una publicación de Grupo MDP S.A. Registro de la propiedad intelectual número 2063846 ISSN 1668-3234.
Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores. Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de Grupo MDP S.A. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes. All the brands and/or product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners. Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son Copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos exclusivamente periodísticos.
Loaded número 77 - Impresa en Argentina, Enero de 2011.

¿DÓNDE ESTAMOS?
Conesa 1051
CP: C1426AQU
Ciudad Autónoma de Buenos Aires

DPTO. COMERCIAL
ventas@loaded.vg
(011) 3962-3000

¡ASSASSINO!
WWW.LOADED.VG
Gino Foderone es uno de los mayores fanáticos de loaded.vg, y enemigo número uno de Ezio Auditore, porque dice que le copió tanto el estilo como sus movimientos.

Powered by SION

NUESTRO STAFF

Director Editorial
Maximiliano Peñalver

Editor
Diego Bournot

Jefe de Redacción
Facundo Mounes

Diseño y Diagramación
Daniel Herbón
Gonzalo Ballina
César Pereyra

Redacción
Alejandro Nigro
Leandro Dias
Ignacio Esains
Diego Bournot
Gonzalo Ballina
Daniel Herbón
César Pereyra

Asesoramiento Legal
César Herbón

Corresponsales en el Exterior
Osvaldo Cellucci
Damián Cellucci

Pre prensa & Impresión
Casano Gráfica S.A.

Dist. Capital Federal y GBA.
Sanabria S.R.L.

Dist. Interior del País
DAP S.A.

Agradecimientos especiales:
A María Marta Aranda, Ariel Fleita, Jorge Azambuya, Rocío Filazzola, Martín Morales Grosschop. Fabricio Lartigau, Héctor Park y a todo el staff de Cual Es? - A Luis Quinelli y a toda la gente de SION.

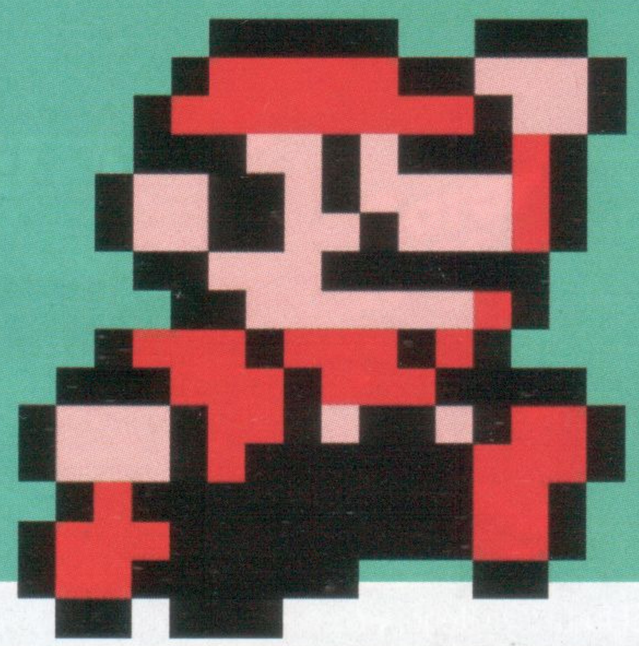
Este número está dedicado a:
Mario Pergolini, Osvaldo Cellucci y María Alejandra Rodriguez.

Y a los más chiquitos:
Santiago, Simón, Tomás, Matías, Valentina, Dante, Agustina, Ignacio, Victoria, Sofía, Nicolás, Catalina, Nahiara y Camila.

GRUPO MDP

16
25 AÑOS DE MARIO

Dicen que 20 años no son nada, pero miren al pobre de Mario, que en 25 añitos nada más se convirtió en un gordo con bigotes de actor porno... ah, ¿siempre fue así?



INDICE

20 KINECT: EL FUTURO SOS VOS

A bailar, a saltar, a mover el esqueleto, que llegó la alegría, la alegría al corazón de parte de Microsoft, que nos trae un periférico caro, aparatoso, y sospechosamente siniestro, pero que no deja de inundar de algarabía a la Redacción.

10 NOTICIAS

La EVA 2010, los anuncios de The Elder Scrolls V, Uncharted 3 y varios más, y todo lo que pasó este mes en la industria fichinera.

28 ANALISIS

2010 cerró con varios juegos interesantes, y entre ellos está el que le venía quedando trabado en el tintero a Sony desde hace demasiado tiempo. Gran Turismo 5 es diseccionado por nuestro fierrero de cabecera, que nos dijo que ni loco cambia su Camaro tuneado, el cual le ha dado demasiadas satisfacciones. Demasiadas.

60 CORREO

Las misivas de este mes son certeros misiles de parte de nuestros sagaces lectores, que una vez más demuestran que nunca hay que subestimar al público.

26 EN LÍNEA

El calor se vino con todo, y si tenés planeado quedarte al resguardo del turbo de tu habitación, acá te dejamos unas cuantas recomendaciones para sacarle provecho a ese proveedor de internet que siempre trata de estafarte.

62 EL CREADOR

Itagaki es como el Armando Bo de los videojuegos, explotando los deseos y bajos instintos de sus seguidores. Sus obras están pensadas para ser aplaudidas con una sola mano.

ESTE MES

LAS OLAS, EL VIENTO Y... LOS JUEGOS

NUESTRA REDACCIÓN

DESCANSA

ROCKMAN
Facundo Mounes

Jugando a...
One Chance (PC)

Leyendo: Libertadores de América de Felipe Pigna

El futuro ya llegó, y como suele suceder con estas cosas del futuro, hace mucho calor y la gente mastica sánguches de milanesa con arena. Pero claro, este futuro también viene acompañado de porquerías electrónicas que nos permiten jugar en cualquier lado. Reflexionen estas palabras cuando vean a un pobre infeliz blandiendo un celular en la playa.

ROCS
Rocío Filazzola

Viendo...
Lost (6ta temporada)

Escuchando:
Rosana

El verano es la mejor época del año, si te podés ir de vacaciones, por supuesto. Es el momento de descansar y disfrutar de los lugares y las cosas lindas. Tomar sol, meterse en el mar, jugar al volley... cualquier cosa que no implique un gran esfuerzo. Lo ideal es pasarlo con amigos, divirtiéndose en grupo. Los libros y las computadoras pueden esperar para el resto del año... Mmmm, si es que vuelvo. La playa está muy buena!

FICHINESCU
Ignacio Esains

Jugando a... Fate Stay Night (PC)

Mirando: Film Socialism de Godard

La playa complementa y exalta al videojuego. Sea dándole a vetustos Galagas en derruídos salones de juegos como el que ves acá (ubicado en Miramar) o nomás jugando un RPG de DS haciéndole sombrita a la pantalla con las piedras del espigón. Durante el año jugamos cuando podemos y como podemos, y la experiencia gamer es un poco escapista. En vacaciones, la libertad hace del fichineo un acto zen.

KATANO BILL
Maximiliano

Jugando... Costume Quest (360)

Escuchando: Depeche Mode: Tour Of The Universe

Cada vez que voy a la playa, prácticamente tengo que hacer una mudanza. Consolas, TVs, PC... y hay que encontrar un lugar que tenga una conexión a internet que se la banque, además. Mantenerme entretenido y mantener entretenidos a mis hijos es un tema. Eso sí, todo en la casa o departamento en el que caiga. Para la playa, con un libro alcanza.

LARGO EMBARGO
Daniel Herbón

Jugando a... Profesor Layton y el Futuro Perdido (DS)

Escuchando: Babasónicos

En el verano lo que más garpa son las olas, el viento y los fichines de los arcades. Son la mezcla ideal para recuperar nuestro ya quemado cerebro, no por el sol de cálidas playas, sino por las luces de tungsteno y los tubos de rayos catódicos que nos invaden durante todo el año.

CHORX
Jorge Azambuya

Jugando... Meat Boy

Mirando: Dexter, 5ta temporada.

Un año larguisimo -al menos para mí- llega a su fin, y se viene otro por delante con muchos proyectos, mucho laburo y muchos fichines. Asi que a disfrutar de las fiestas en familia, rodeado de amigos y en alguna fiesta loca... ¿Y qué paso con las olas y el viento y los videojuegos? ¡Ah, sí! Bueno, será en la próxima...

SERPIENTE
Cesar Pereyra

Jugando a... Golden Sun: Dark Down (DS)

Leyendo: Freesia (Jiro Matsumoto)

Las olas y el viento son totalmente incompatibles con las consolas, e incluso perjudiciales. Los únicos fichines compatibles con las vacaciones de verano son los de los locales de arcades de la costa, sobre todo los que se pueden jugar de a dos o dan para armar torneítos, como los de baile o los de peleas. Recuerdo aquellas vacaciones con la pandilla y los torneos de Soul Calibur en Villa Gesell.

NIGROMANTE
Alejandro Nigro

Jugando a... Con mi consola imaginaria

Esperando: Que acá nevara como en Europa

Las olas, el viento y los videojuegos son conceptos que no se mezclan para mí. Considero que no hay nada más triste que irse de vacaciones a la costa y seguir estando enchufado con los jueguitos. No hay nada mas lindo que sentirse lejos de todo, y desenchufado de nuestras tareas y costumbres cotidianas. Eso sí, jugarse un Pump it Up con un par de minitas que conocimos en la costa, es la excepción a la regla.

TAICE
Gonzalo Ballina

Jugando a... Captain Tsubasa New Kick Off (DS))

Sitio:
jmanganime.com.ar

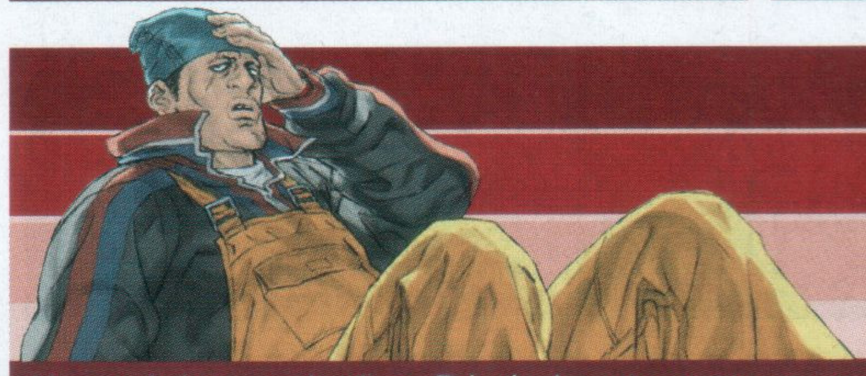
Las consolas no están preparadas para la playa porque se llenan de arena y empiezan a funcionar mal. Y ni hablar de las olas, que son capaces de arruinar cualquier circuito electrónico. Asi que llegamos a la conclusión de que los mejores juegos para llevar a la playa son el tejo, la paleta, el balde, la pala y el rastrillito.

666
Leandro Dias

Jugando a...
Vanquish (360)

Sitio:
cinesargentinos.com.ar

El verdadero gamer no va a la playa. Por el contrario, el verdadero gamer se gasta la plata ahorrada para las vacaciones en un Home Theater capaz de reproducir video en 3D y decodificar los nuevos formatos de audio. Nada mejor que pasar el calor de enero tirado en el sillón jugando todo lo que salió durante al año.



ERWIN
Diego Bournot

Jugando a... Fable III - AC Brotherhood (360)

Escuchando: U2: No Line On The Horizon vinilo

No soy de jugar en la playa. Principalmente, porque no soy amante de las portátiles. Pero no por eso me voy a privar de jugar en vacaciones, claro. Donde vaya, hotel, departamento o lo que sea, me acompaña mi 360, para divertirme cuando vuelvo de la playa o si llueve. Lástima que a lo mejor caigo en un hotel donde la tengo que conectar a un tele de 14" con pantalla redonda, pero qué se le va a hacer...

Si necesitás comprar, modificar
o reparar todas tus consola,
no dudes en consultarnos

-SERVICE
-CONSOLAS
-REPUESTOS
-ACCESORIOS
-JUEGOS

Garantía 100% Real

Presupuestos sin cargo

Atención a Empresas y Particulares

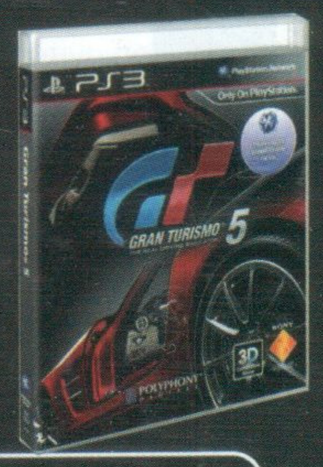
Reballing Sistema Unico de reparacion
de luces rojas Xbox 360 y Luz Amarilla Ps3

GameService

Laboratorio Tecnico Especializado

Av. De los Incas 4592 - Capital Federal

Tel/Fax: 4522-2765 / 4524-1609 / 4521-5476



Belgrano:	Cordoba:	San Juan:	Tucuman:
GameShop	MauriComputacion	Dream Games	Fusion Game
Av. Cabildo 2230	Villa Maria	Rivadavia 243 Oeste	San Juan 723
Gal. Las Vegas Loc. 84	Tucuman 890	Gal. Laprida local 15b	Local 2
Tel: 4786-8928	Tel: 0353-4612245	Tel:0264-4227170	Tel:0264-4227170

Proximamente: Saavedra - Villa Ballester - San Pedro

Info@gameservice.com.ar / www.gameservice.com.ar

NOTICIAS

DE AQUÍ, DE ALLÁ, Y DE VIDEOJUEGOS TAMBIÉN

EVA 2010, LOS VIDEOJUEGOS INDUSTRIA ARGENTINA CRECEN

Realizada el 10 y 11 de Diciembre por la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina (ADVA), la edición 2010 de la Exposición de Videojuegos Argentina fue todo un éxito, reuniendo a más de dos mil personas y expresando el gran crecimiento del sector en nuestro país y su ascendente inserción internacional.

Por primera vez, se realizó una ronda de negocios internacional: Game Business generó cerca de 140 encuentros 1 a 1, entre empresas locales e inversores internacionales. Además, otra de las novedades de EVA 2010 fue el éxito del Workshop Argentino de Videojuegos (WAVI).

Durante dos días se desarrollaron diversas actividades: talleres, expo, showcase, charlas y conferencias a cargo de especialistas locales e internacionales. Entre ellos, se destacó la presencia de dos argentinos que se formaron en el país y actualmente trabajan en Canadá para dos de las principales empresas de videojuegos del mundo. Se trata de Sebastián Enrique, que participó en el desarrollo del juego FIFA, desde su versión 6 a la actual para Electronic Arts; y Pablo Toscano, Director Técnico de Animación de Ubisoft para la cual diseñó la próxima versión de la serie Assassin's Creed, entre otros.

Al cierre de la exposición, se entregaron los Sapo Awards, que premian a los mejores videojuegos desarrollados en nuestro país en distintas categorías. Los ganadores de los SAPO Awards fueron:

Sapo Award de Oro:
"Bola" (Three Melons)

Sapo para el mejor juego para Smartphones:
"Fly Kiwi Fly" (Hungry Games)

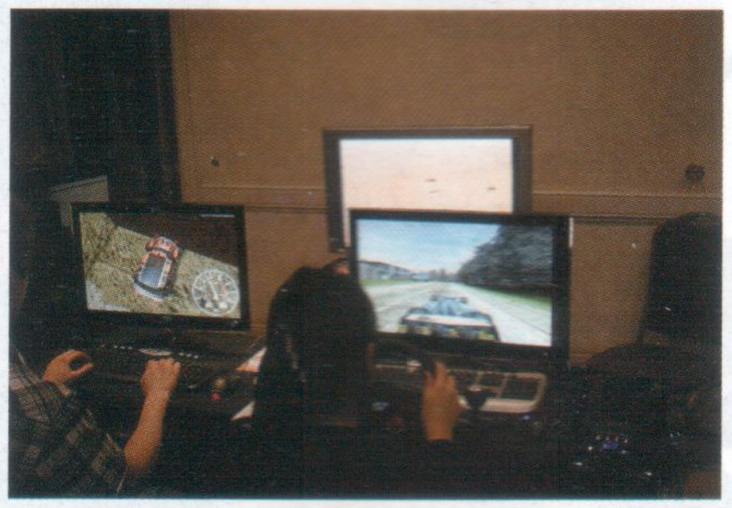
Sapo para el mejor juego para Consolas:
"Atmosphir" (Minor Studio)

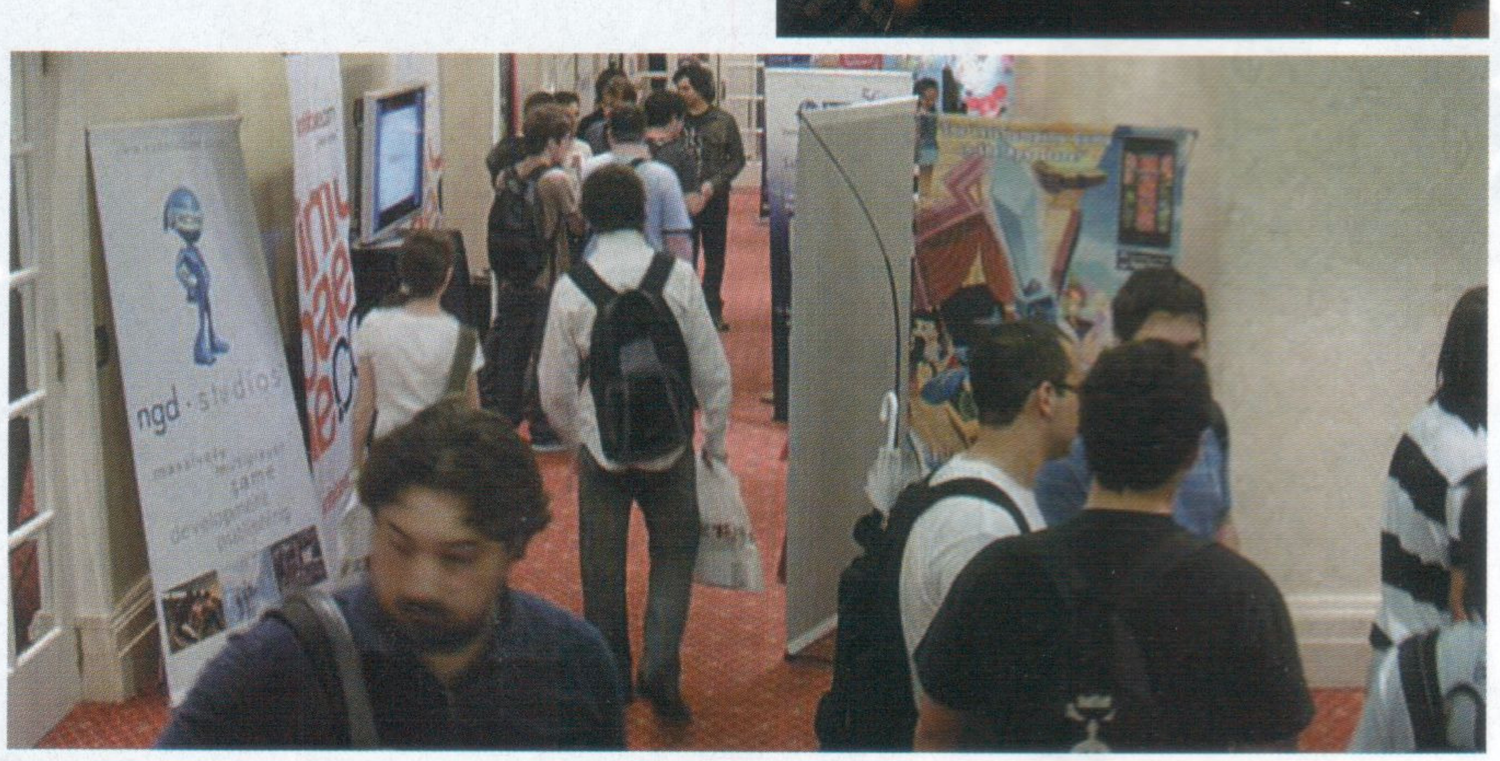
Sapo para el mejor juego para Facebook:
"Bola" (Three Meloons)

Sapo para el mejor juego Flash:
"Mundo Gaturro" (Qb9)

Sapo para el mejor Advergame:
"Horizon miles"

Las autoridades de ADVA prevén para la novena edición de EVA, en la primavera de 2011, la presencia de más de 3000 asistentes y una ronda de negocios con más de 20 inversores internacionales.





NUEVO TOMB RAIDER REVELADO

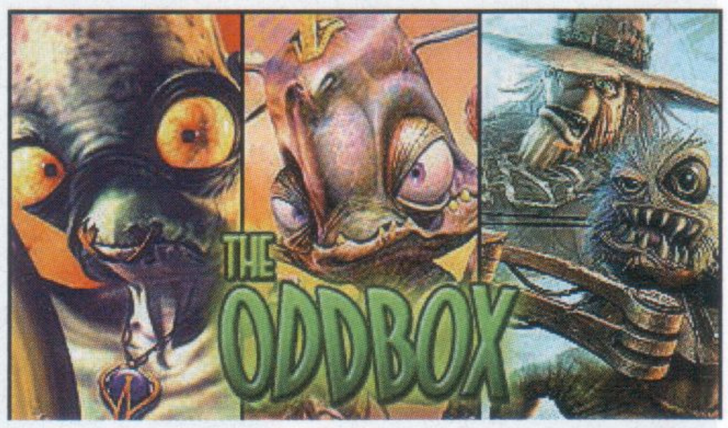
El nuevo juego de la franquicia Tomb Raider ha sido oficialmente revelado, anunciando que el mismo (titulado sencillamente como Tomb Raider a secas) será un reseteo de la saga, que nos dejará en los paños de una joven Lara, llevándonos a explorar los orígenes de la misma. Al parecer el juego plantea revolucionar el concepto de la serie, ofreciéndonos una jugabilidad orientada a mundo abierto, y adoptando un estilo mucho más adulto y serio, empezando por rediseñar notablemente el look de nuestra querida heroína, para otorgarle una apariencia mucho más creíble y menos grasa. Y con esta nueva tesitura en mente, también pueden decirle adiós a las voluptuosas modelos cosplayadas de Lara, que ya eran moneda corriente a la hora de promocionar los juegos de la saga, o al menos eso planea hacer la compañía. Se viene una nueva era para Lara, y para la saga Tomb Raider, esperemos que el cambio sea el acertado.

UNCHARTED 3, LA NOVEDAD MÁS OBVIA

Tras meses de especulación, finalmente se confirmó durante Diciembre el desarrollo de Uncharted 3: Drake's Deception, el cual tiene una fecha de salida estimada para fin de 2011. Nuevamente, el título será exclusivo de PlayStation 3, y aunque no se sabe mucho respecto del mismo, el foco estará dado en la relación entre Drake y su mentor, Victor "Sully" Sullivan. La nueva aventura llevará a Drake a explorar la Península Arábiga en busca de una ciudad perdida, con una ambientación principalmente desértica.

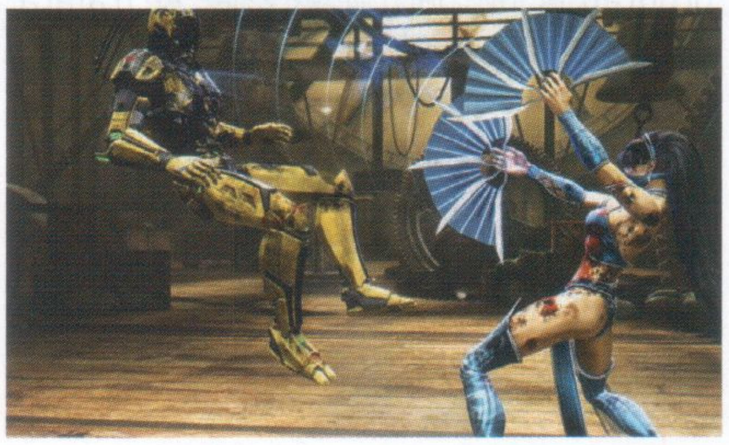
LA SERIE ODDWORLD REGRESA A PC, CON UN PAQUETE DE LUJO

Oddworld Inhabitants, los responsables de la famosa serie Oddworld, han anunciado que la saga no sólo regresará a PlayStation 3 en formato HD, sino que también hará su gran retorno a PC con un pack especial llamado Oddboxx, que además de traer los dos clásicos Abe's Oddysee y Abe's Exoddus, incluirá también Stranger's Wrath y Munch's Oddysee, dos de las entregas que jamás habían visto la luz en PC.



EL NUEVO MORTAL KOMBAT SE VIENE CON TODO

NetherRealm Studios ha confirmado que la nueva entrega de la serie Mortal Kombat, anunciada para mediados del 2011, contará con dos ediciones especiales que acompañarán al juego en su edición estándar, la Kollector's Edition y la Tournament Edition. La Kollector's Edition presentará el juego junto a dos figuras de Sub-Zero y Scorpion, un libro de arte, y contenido descargable en forma de trajes clásicos para los luchadores y los avatares. La Tournament Edition incluirá en el pack un stick arcade y el contenido descargable Mortal Kombat Klassic Costume, también con los trajes clásicos de la serie. Por otro lado, ya es oficial la participación de Kratos entre el elenco de luchadores para la versión de PS3 del juego, aunque el mismo sólo estará diponible para las partidas multijugador, y no para la campaña. Además, Ed Boon ha anunciado que la versión de PS3 tendrá compatibilidad para las 3D estereoscópicas.



OBSCURE 3 EN DESARROLLO

Si bien fue un tapadito dentro de su género, la serie de Obscure supo ganarse un pequeño séquito de fanáticos a lo largo de sus dos entregas, por ofrecerle a los jugadores la experiencia de disfrutar un survival horror al estilo Silent Hill en modo cooperativo, un aspecto que hoy en día rara vez se deja ver dentro del rubro de los juegos de terror. Y cuando ya casi todos nos habíamos olvidado de su existencia, la gente de Hydravision, los mismos responsables de las anteriores entregas, nos sorprendieron anunciando que se encuentran preparando nada menos que un tercer título de la saga para las plataformas de última generación.

THE ELDER SCROLLS V REVELADO

Todd Howard, productor ejecutivo de Bethesda Software y una de las leyendas de la programación de videojuegos, tiró una de las bombas del año, revelando durante la ceremonia de los Spike TV Videogame Awards, el desarrollo de The Elder Scrolls V: Skyrim. El anuncio fue acompañado de un críptico trailer, y de una fecha cierta: 11 de Noviembre de 2011.

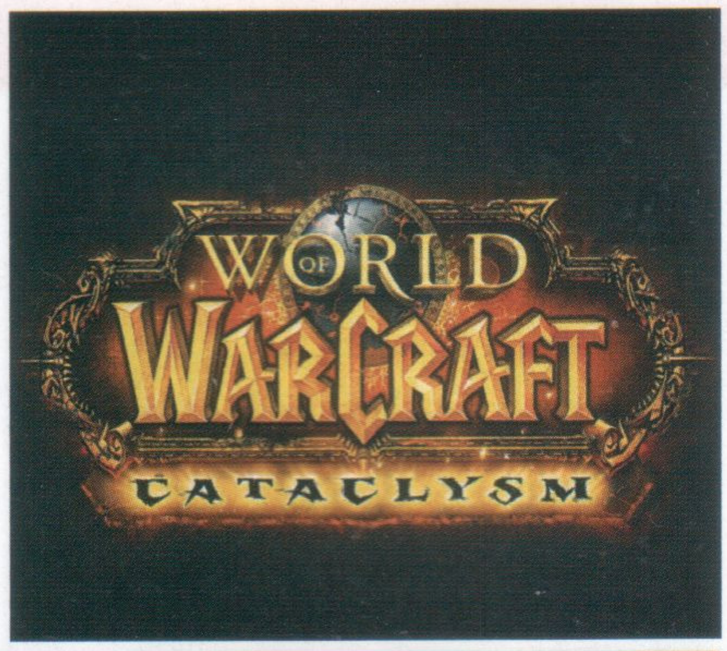
Apenas unos días después, pudimos saber más: el manager de comunidad de bethesda, Nick Breckon, anunció que el juego incorporará un motor gráfico completamente nuevo desarrollado internamente por Bethesda, que reemplazará al venerable Gamebryo, sobre el cual se realizaran Oblivion, Fallout 3 y Fallout: New Vegas.

CATACLISMO VENDE 3,3 MILLONES DE UNIDADES EN UN DÍA

Blizzard Entertainment acaba de anunciar que Cataclysm, la tercera expansión de World of Warcraft, vendió más de 3,3 millones de copias en sus primeras 24 horas de disponibilidad, convirtiéndose en el juego para PC que más rápido se ha vendido en la historia. A su vez, este récord supera al de la segunda expansión, Wrath of Lich King, que en Noviembre de 2088, vendió casi 2,8 millones de copia en sus primeras 24 horas a la venta.

El juego fue lanzado en simultáneo el 7 de Diciembre en Norteamérica, Europa, Argentina, Chile, Rusia, el Sureste de Asia, Australia y Nueva Zelanda y el 9 de diciembre en Corea, así como en las regiones de Taiwán, Hong Kong y Macao. Más de 10.000 tiendas alrededor del mundo abrieron sus puertas a la medianoche para dar la bienvenida a aquellos jugadores que querían ser de los primeros en obtener su copia de la expansión -incluyendo Magic Computación, de Av. Cabildo 1129, Capital Federal-, y aproximadamente 15.000 jugadores asistieron a eventos oficiales organizados por Blizzard y sus socios comerciales en todo el mundo.

Antes del lanzamiento de Cataclysm, la base de suscriptores de World of Warcraft aumentó a más de 12 millones de jugadores, fortaleciendo aún más su posición como el juego de rol multijugador masivo en línea más popular del mundo, y por amplio margen.



PARADOX QUIERE UN NUEVO JUEGO DE CONAN

La gente de Paradox dió a conocer sus intereses por desarrollar un nuevo juego basado en las famosas obras literarias de Conan el Bárbaro, aunque garantizan que el mismo no tiene porqué estar relacionado de ninguna manera con la nueva película basada en el personaje en cuestión, que también se encuentra en desarrollo. Paradox aún está a la espera de encontrar un estudio desarrollador y una publicadora, para emprender el proyecto.

PRIMEROS DETALLES DEL JUEGO DE GUILLERMO DEL TORO.

El misterioso proyecto que están creando el aclamado director Guillermo Del Toro y la gente de THQ ha sido revelado durante los últimos Video Games Awards, mediante un escalofriante teaser que poco y nada muestra acerca del juego, más que develar su título, que recibe el nombre de inSane. Lo cierto es que el juego recién se encuentra en sus primeras etapas de programación, pero al parecer, se tratará de una aventura de terror, que pondrá al jugador ante grandes elecciones morales, según ha sido catalogado por sus creadores. El desarrollo de inSane está en manos de Volition, responsables de Red Faction y Saint's Row, con fecha de lanzamiento estipulada recién para el 2013, y verá la luz en PC, PS3 y 360.

LOS CARTUCHOS DE NINTENDO 3DS PODRÍAN TENER HASTA 8GB DE CAPACIDAD

Cuando se anunció la 3DS, ya se había dicho que los costos de producción de los títulos de la portátil serían equiparables a los de Wii, con el precio de los cartuchos algo más caros respecto a los actuales de Nintendo DS. Y ahora Macronix, fabricante oficial de las tarjetas que usará la 3DS para sus juegos, desveló que la capacidad de los mismos podría rondar hasta los 8GB, tamaño equiparable al que albergan los discos que utiliza la Xbox 360, por lo que podemos darnos una idea de la magnitud de información que podrán contener los juegos de la futura portátil.

BLIZZARD CONFIRMA TITAN, SU NUEVO MMO

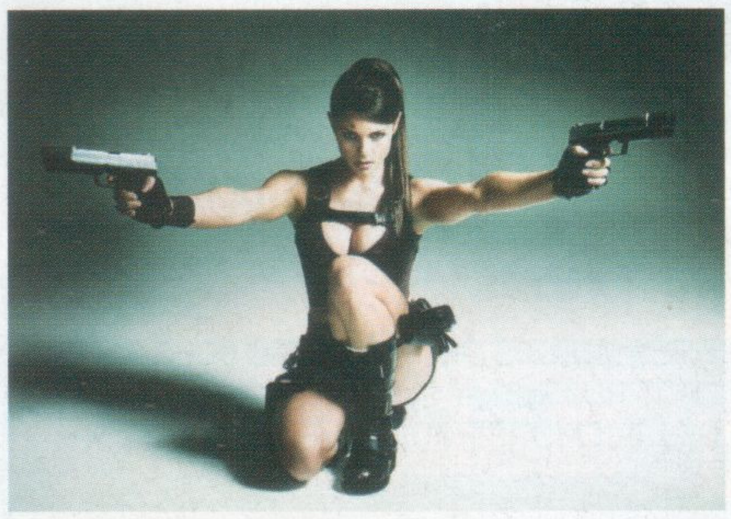
Ya se venia hablando desde hace un tiempo de que Blizzard se encontraba planificando un nuevo juego masivo, pero ahora este supuesto proyecto fue confirmado oficialmente por boca de Frank Pearce, vicepresidente senior y productor ejecutivo de la compañía, develando el nombre provisional que le otorgaron: Titan. Blizzard se mantuvo muy reservada a la hora de dar detalles adicionales, ya que según afirmó el mismo Frank Pearce, sólo quisieron empezar a hablar del asunto aprovechando el hecho de que se encuentran buscando personal especializado, y alguno de los mejores talentos de la industria, para poder llevar a cabo el proyecto. Según Mike Morhaime, presidente de Blizzard, este nuevo MMO no está concebido para competir con su famoso WOW, ni mucho menos para sustituirlo, sino para probar algo nuevo y diferente, que pueda considerarse como el paso a la próxima generación de los juegos masivos en línea.

SE VIENE MASS EFFECT 3

Electronic Arts anunció el desarrollo de Mass Effect 3, la tercera entrega de la popular franquicia de juegos de rol de ciencia ficción de Bioware. Si bien era lógico esperar que el juego salga en versiones para Xbox 360, PS3 Y PC, sorprende que el juego vaya a ser lanzado en simultáneo para todas las plataformas, ya que Mass Effect 2 fue lanzado inicialmente para PC y Xbox 360 en 2010, mientras que la versión para PS3 saldrá a la venta este 18 de Enero.
aunque aún no hay detalles respecto de la jugabilidad, el argumento reza que "La Tierra está ardiendo. Atacando desde más allá del espacio conocido, una raza de terroríficas máquinas ha comanzado la destrucción de la raza humana. Como el comandante Shepard, un marine de la Alianza, tu única esperanza de salvar a la humanidad es reunir a todas las civilizaciones de la galaxia y lanzar una misión final para reconquistar la Tierra".
Si quieren ver más sobre la última aventura de Shepard, no olviden ver el tráiler, disponible en www.loaded.vg.

TOMB RAIDER TRILOGY ANUNCIADO PARA PS3

Tomb Raider también se suma a la moda de los recopilatorios, ya que Crystal Dynamics ha confirmado para el año próximo el lanzamiento año un paquete llamado Tomb Raider Trilogy, de momento sólo anunciado para PS3, que incluiría Tomb Raider: Legend, Tomb Raider: Anniversary y Tomb Raider: Underworld, los dos primeros actualizados en alta definición, y los tres con soporte para trofeos.



LA TURBOGRAFX-16 YA ESTÁ DISPONIBLE PARA IPHONE/IPAD

Ya está disponible para iPhone una aplicación de libre distribución, que permite a los usuarios descargar y jugar a títulos de la añeja y querida TurboGrafx. Esta aplicación viene con un juego sin costo, el World Sports Competitions, y ofrece una lista de 16 juegos adicionales, que pueden ser descargados a un costo de 2,99 dólares cada uno.

LA MALDICIÓN DE LAS CARATULAS DE MADDEN LLEVADA AL CINE

A la gente les encantan las leyendas urbanas, y muchos conocerán las que giran en torno a la serie de juegos de Madden NFL, franquicia que si bien no calienta mucho en nuestro país, interesa el hecho de que todos los deportistas que han aparecido en la carátula han sufrido después una pésima temporada. Bueno, resulta que ahora la gente de Electronic Arts parece estar dispuesta a llevar a cabo nada menos que una película acerca de esta "maldición madden".

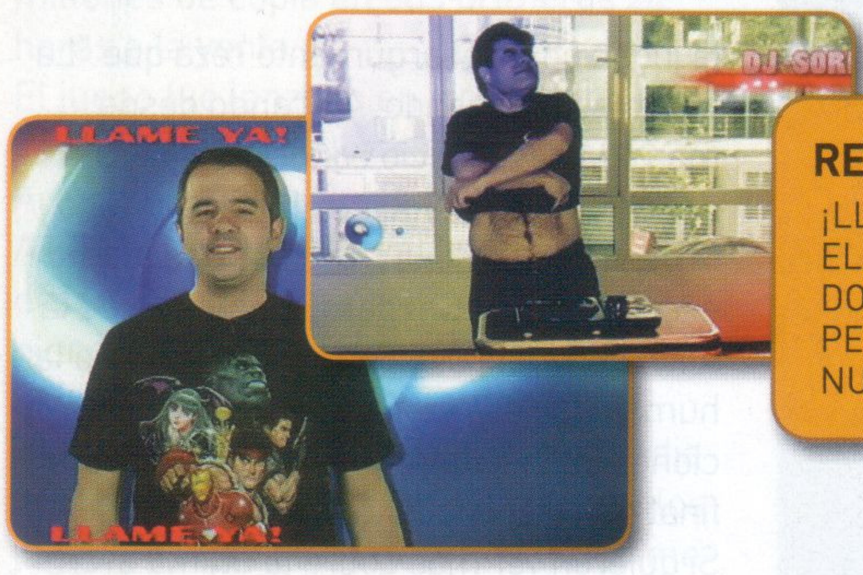
RESUMEN LOADED.VG

¿TODAVÍA NO LO VISTE?

17

RESUMEN LOADED 17: CON LICENCIA PARA MATAR

INTRIGA Y SUSPENSO GLOBAL EN EL UNIVERSO DE LOS VIDEOJUEGOS ALREDEDOR DEL LANZAMIENTO DE CALL OF DUTY BLACK OPS. JAMES BOND PONE UN POCO DE ELEGANCIA EN EL ASUNTO HASTA QUE ARRUINAN TODA LA ONDA LOS ESTALLIDOS ANIMÉ DE NARUTO Y DRAGONBALL. EN MEDIO DE TODO ESTO, UN MIEMBRO DE LA TRIBU LOADED SUFRE UN LAVADO DE CEREBRO CON CONSECUENCIAS IMPREDECIBLES.



18

RESUMEN LOADED 18: BANDIDOS VENDIDOS

¡LLAME YA! LOADED SE PONE EN VENTA Y MUESTRA SUS MEJORES ARMAS: ENTRE ELLAS LOS PRIMEROS IMPACTOS DE DJ HERO 2, NEED FOR SPEED HOT PURSUIT, Y DOS ESPECIALES QUE NO VAS A VER EN NINGÚN OTRO LADO: LOS MEJORES Y LOS PEORES JUEGOS DE WII, Y UN INFORME EXCLUSIVO SOBRE CUATRO JUEGOS QUE NUNCA SALIERON A LA VENTA.

19

RESUMEN LOADED 19: MI NOMBRE ES SKINECT

ANTES DE ANALIZARLO EN DETALLE EN ESTE NÚMERO, SE NOS OCURRIÓ PROBAR EL FAMOSO KINECT DE MICROSOFT. SI QUERÉS VER AL EQUIPO COMPLETO HACIENDO EL RIDÍCULO FRENTE A UNA XBOX 360, EL RESUMEN 19 ES EL MOMENTO IDEAL. ADEMÁS, ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD, SPLATTERHOUSE Y BLACK OPS MODO MULTIPLAYER EN PC.

20

RESUMEN LOADED 20: GRANDES TURISMOS

GRAN TURISMO 5 AMERITA EL ANÁLISIS MÁS DETALLADO QUE HAYAMOS HECHO EN UN RESUMEN LOADED. LOS AUTOS, LAS PISTAS, LOS MODOS Y LOS EVENTOS ESPECIALES. ADEMÁS, NOS ACTUALIZAMOS CON LO ÚLTIMO Y LO MEJOR DE NINTENDO DS. TRES TAPADOS DE XBOX 360. PARA CERRAR, 12 JUEGOS PARA EL PRIMER TRIMESTRE DE 2011.

21

RESUMEN LOADED 21: EPICOS MICKEYS

CUANDO PARECÍA QUE LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO YA ESTABAN ENTRE NOSOTROS, DISNEY SE GUARDA LO MEJOR PARA EL FINAL: EL PRIMER IMPACTO DE EPIC MICKEY Y DE TRES DISTINTOS JUEGOS DE LA SERIE TRON. ADEMÁS, GOLDEN SUN DARK DAWN Y UN ESPECIAL SOBRE LOS PREMIOS VGA Y LOS ÚLTIMOS GRANDES ANUNCIO DEL AÑO: MASS EFFECT 3, ELDER SCROLLS: SKYRIM, UNCHARTED 3, INSANE Y LO QUE TODOS ESPERÁBAMOS: KRATOS EN MORTAL KOMBAT.

CAPITULO DOBLE: LOS JUEGOS DEL AÑO

AL CIERRE DE ESTA EDICIÓN ESTÁBAMOS TERMINANDO DE COMPILAR LA LISTA DE LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO: Y NO SOLO ESO, EL MEJOR JUEGO DE ACCIÓN, EL MÁS INNOVADOR, LA PELEA FIFA / PES Y EL COMBATE GT5 / HOT PURSUIT, Y CLARO, EL PEOR JUEGO DEL AÑO Y LA MAYOR DECEPCION. SI TODO SALIÓ BIEN Y LA WEB NO IMPLOTÓ, DESDE EL 31 DE DICIEMBRE PODÉS VER ESTA SUPERPRODUCCIÓN Y DESCUBRIR QUE FUE LO IMPERDIBLE DE 2010.

FRÁVEGA GAMES

INCLUYE 2 JUEGOS: SUPER MARIO BROS Y WII SPORTS.

Nintendo **Wii**

CONSOLA NINTENDO WII
34-006-2 | Origen: CHINA
$ 2499

Wi Fi Bluetooth **PUERTO USB 512 RAM**

MEMORIA INTERNA **4 GB**

Wi Fi

CONSOLA XBOX 360
34-357-8 | Origen: CHINA
$ 2699

5 Puertos USB / Puerto para Kinect / Salida de Audio Óptica / Conexiones: AV, HDMI y LAN

SONY **PS3**

CONSOLA PLAYSTATION 3
34-391-2 | Origen: CHINA
$ 2999

HD 160 GB Blu-ray Disc HDMI

BATERÍA + GUITARRA + MICRÓFONOS

INALÁMBRICA

NET RUNNER PERIFÉRICOS

Para Wii, PS2 y PS3

COMBO NET RUNNER | Origen: CHINA
34-313-4 + 34-395-0 + 34-389-9
$ 399

Compatible con PS3 y PS2.
Volante USB de 10" de diámetro.
Pedales de freno y acelerador.
Palaca de cambios secuenciales.

VOLANTE NET RUNNER NRV-56
34-388-2 | Origen: CHINA
$ 329

PS3

PES 2011

34-029-0
$ 399

RESIDENT EVIL 5

34-022-0
$ 199

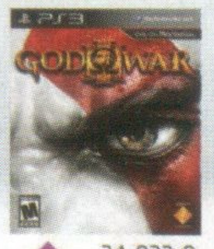
MAFIA 2

34-016-0
$ 479

C.O.D. BLACK OPS

34-028-2
$ 479

GOD OF WAR 3



34-032-0
$ 449

GT5 3D

34-031-0
$ 499

NFS HOT PURSUIT

34-006-3
$ 499

HEAVY RAIN

34-028-0
$ 499

Wii

PES 2011

34-004-3
$ 399

DECA SPORTS 2

34-025-0
$ 219

PC

TRINE

34-027-2
$ 79

SIMS 3

34-008-1
$ 179

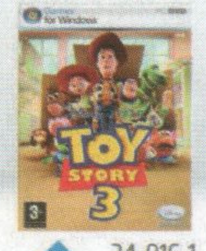
FIFA2011

34-037-0
$ 179

GTA LIBERTY CITY

34-012-1
$ 99

TOY STORY 3



34-016-1
$ 79

SIMS 3 TRIUN.

34-009-1
$ 115

Venta Telefónica (011) 4789-5555

12 CUOTAS FIJAS VISA Nº1 en el Mundo MasterCard American Express Diners Club International CABAL (D)

DÉBITO MODERBAN

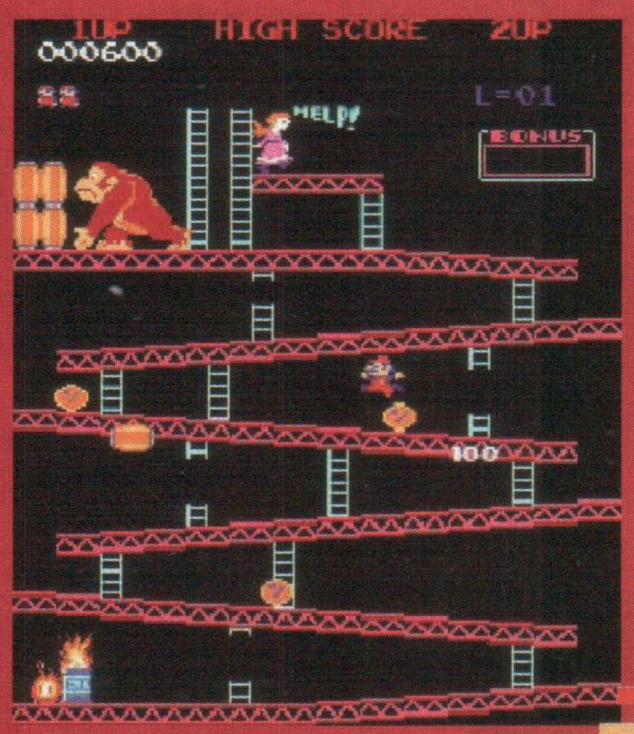
OFERTAS Y PRECIOS VALIDOS ENTRE EL 01/01/11 Y EL 07/01/11. CONSULTAR STOCK DISPONIBLE PARA CADA ZONA DEL PAIS. (D)VALIDA CON TARJETAS VISA, MASTERCARD, AMERICAN EXPRESS, DINERS Y CABAL ENTRE EL 01/01/11 Y EL 07/01/11, NO ACUMULABLE CON OTRAS PROMOCIONES. CONSULTAR CONDICIONES EN SUCURSALES FRAVEGA. TODOS LOS PRODUCTOS POSEEN LA CORRESPONDIENTE GARANTÍA DEL FABRICANTE O IMPORTADOR. LAS FOTOS SON SOLAMENTE A LOS EFECTOS ILUSTRATIVOS. SIN PREVIO AVISO. FRAVEGA S.A., V. GOMEZ 2813, CAP. FED., CUIT 30-52687424-9.

25 AÑOS DE MARIO

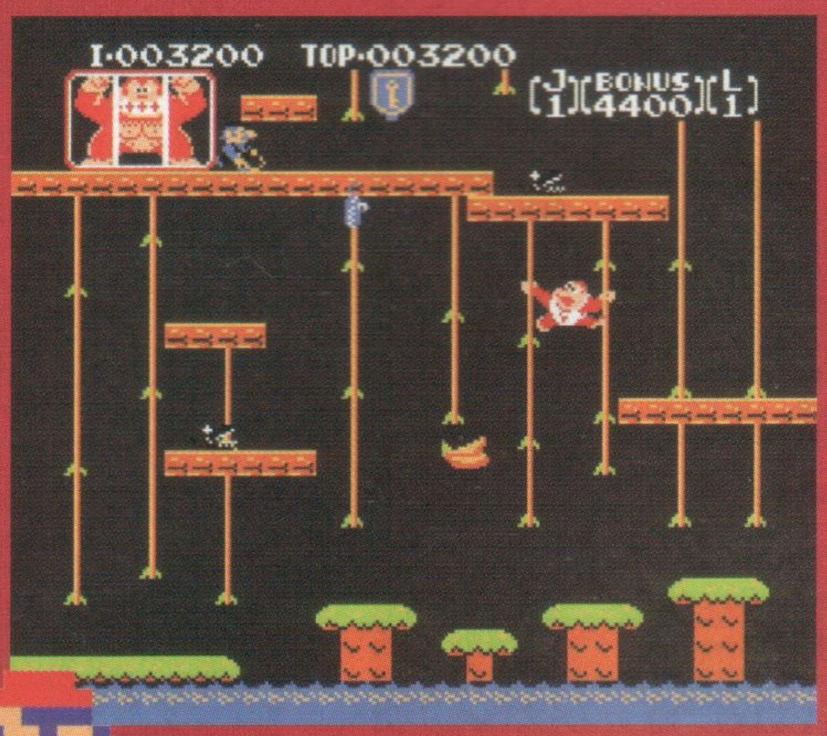
NOTA: ROCKMAN
CUMPLIENDO MUCHOS ANIVERSARIOS
DE LOS MARAVILLOSOS SUPER MARIOS

¿Cuánta probabilidad de trauma post parto puede tener una persona que nace cuatro años después de haber vivido? Mario es, indiscutiblemente, el ícono de los videojuegos. Es a esta industria lo que fue Mickey Mouse a la de la animación. Sin embargo, festejamos los 25 años de un personaje que está por cumplir los 30. Lo que estamos festejando en realidad es el ascenso de Mario a Super Mario, que no se trata solamente de comer un hongo y crecer como Alicia, algo proveniente del mundo que inspiró a la psicodelia hecha videojuego que Shigeru Miyamoto trajo al mundo en 1985. No.

Mario fue parte de muchos avances culturales vanguardistas introducidos en los videojuegos. El primer gran personaje fue Pac-Man, reconocible a primera vista prácticamente por cualquier persona del mundo, esto gracias a ser la primera creación original del medio, que tenía hasta ese momento la poca visión de limitarse a contrapartes electrónicas de juegos o situaciones ya conocidas en el mundo real. En 1981, Donkey Kong tomaba por sorpresa al público integrando algo inusitado para el entretenimiento electrónico: Narrativa. Cuatro actos, que contaban la arquetípica historia de la damisela en peligro que era salvada por un noble caballero. Este caballero era, como todos sabemos, el retoño de Mario, apodado simplemente "Jumpman" (saltarín) gracias a su más sobresaliente habilidad. Curiosamente, Jumpman fue presentado como un carpintero, otro notable adelanto en el recurso narrativo, ya que era un personaje que permitía que cualquier jugador se sienta identificado. Y así de genérico resultó ser, que su creador se dio el lujo de poder adaptarlo a cualquier situación. El segundo juego, Donkey Kong Jr., lo colocaba en el rol de villano –algo inaudito en el actual héroe idealizado-, ¡y encima maltratando animales! El tercer juego le creó, a conveniencia, un hermano. En Mario Bros. (1983) fue donde por primera vez vimos la profesión más característica del personaje: plomero. Mario y hermano, nombrado ya como Luigi, recorrían las alcantarillas eliminando plagas como tortugas y cangrejos. La elección de los mismos no es fortuita: los personajes deben ser atacados desde abajo, por lo que los creadores eligieron enemigos con la característica de ser invencibles en su parte superior. Pero Mario era un ser muy polifacético ya antes de ser Super. El mismo año de su ascenso, protagonizó Wrecking



DONKEY KONG



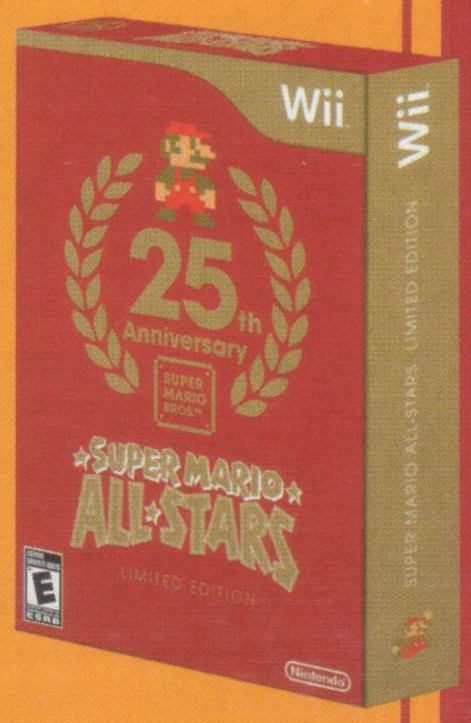
DONKEY KONG JR.

HONGOS Y... MÁS HONGOS

El efecto del hongo que convierte a Mario en "super" está directamente inspirado en el mismo elemento de Alicia en el País de las Maravillas, y el modelo está tomado del amanita muscaria, un hongo que es utilizado como alucinógeno. Como si esto no bastara para tildar a Mario de falopero, el manual de Super Mario Bros. en inglés hacía mención de la "planta pelo de caballo", que no es otra cosa que un hongo, que, curiosamente, tiene un ligero parecido con la flor de fuego. ¿La especialidad de Dr. Mario será la homeopatía?

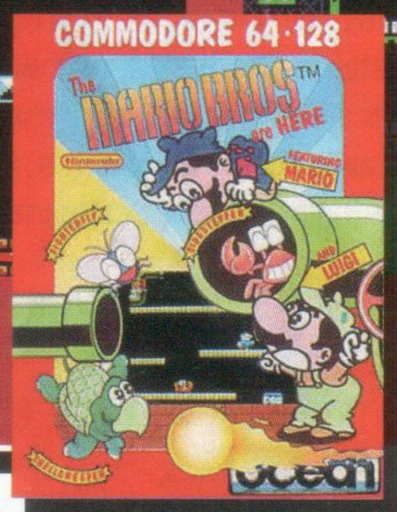
SUPER MARIO ALL-STARS LIMITED EDITION

Para festejar los 25 años de Super Mario, Nintendo puso a la venta una edición limitada de Super Mario All-Stars para Wii, originalmente lanzado para Super Nintendo en 1993, y que compila los primeros cuatro juegos de la saga con los gráficos reeditados: Super Mario Bros., Super Mario Bros 2, Super Mario Bros. The Lost Levels (originalmente Super Mario Bros 2 en Japón), y Super Mario Bros. 3.
La edición incluye, además, un pequeño libro de 32 páginas que recompila arte y entrevistas, y un CD con los temas más famosos de los juegos.

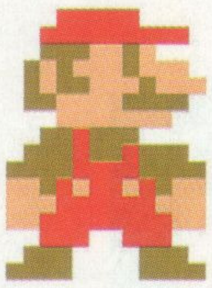


Crew, trabajando de albañil experto en demolición (parece que Miyamoto tenía algo con el gremio de la construcción). Aquí es donde termina la era "clasista" de Mario, antes de convertirse en la revolucionaria estrella que tomó por asalto al mundo.

MARIO BROS.



WRECKING CREW



1985
Super Mario Bros.

1989
Super Mario Bros. II

1991
Super Mario Bros. III

1992
Super Mario Land

1992
Super Mario World

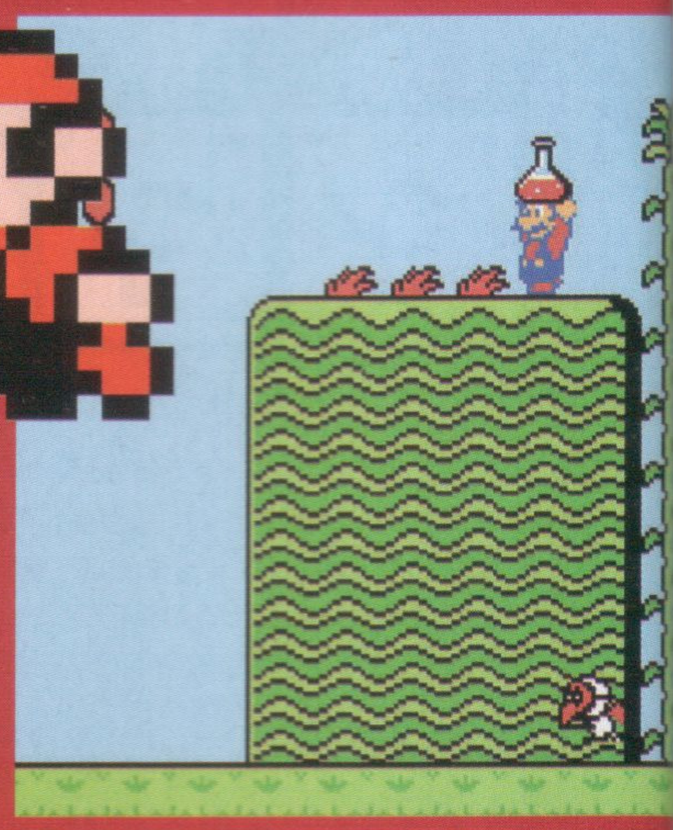
1997
Super Mario 64

D.M. (DESPUÉS DE MARIO)

"Un día el pacifico reino de los hongos fue invadido por una tribu de tortugas famosas por practicar la magia negra. Los habitantes del reino fueron convertidos en piedras, ladrillos, e incluso en plantas. La única persona que puede ayudarlos es la princesa Toadstool, quien se encuentra en manos del gran rey de las tortugas, Koopa". Más o menos de esta manera explica la historia el manual original de la versión estadounidense de Super Mario Bros., que con esa premisa básica, revirtió el estado de una industria que se encontraba completamente arruinada. En 1983 ocurrió lo inesperado: el mercado de consolas de videojuegos estadounidense estaba tan saturado de porquería que colapsó, y hasta los más positivos vaticinaban la muerte de la industria, convertida en una moda pasajera que había llegado a su conclusión.

Luego de su lanzamiento en 1985, Mario pegó tan fuerte, que para finales de la década del ochenta Nintendo dominaba prácticamente la totalidad del mercado, de manera bestial y monopólica. Pero, ¿cómo fue posible que Mario haya dado la patada inicial de la era moderna de los videojuegos? ¿Cuál es el atractivo intrínseco del personaje que causo tanto movimiento cultural? Diseccionar una obra tan clásica no es fácil. Super Mario Bros. fue lo suficientemente sofisticado, en el momento indicado, tomando todo lo aprendido de las anteriores experiencias de Nintendo y la increíble capacidad de Miyamoto de crear expectativa y un mundo cohesivo. Todos hablaban del juego, tan lleno de misterios y sorpresas, algunas increíbles. "Le pegué a un ladrillo, salió una enredadera, y me llevo arriba de las nubes donde había montones de monedas". Cualquier persona que expeliera esta frase antes de Mario seguramente se ganaba una estadía en el instituto de salud mental más cercano.

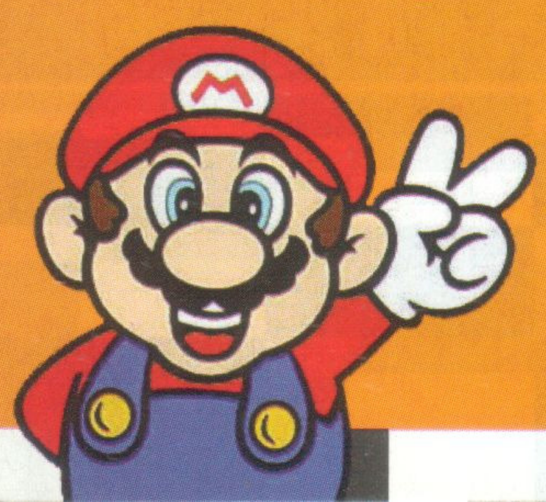
SUPER MARIO BROS.



SUPER MARIO BROS. II

MARIO APÓCRIFO

Nintendo no siempre cuidó la franquicia de Mario de manera sagrada, y existen varios títulos que fueron desarrollados sin ninguna supervisión. Estos no son actualmente reconocidos por Nintendo, a pesar de contar con la licencia oficial. Muchos de estos son educativos para PC (Mario te enseña a escribir, Mario te enseña matemáticas, etc), pero existen casos muy extraños como los siguientes:

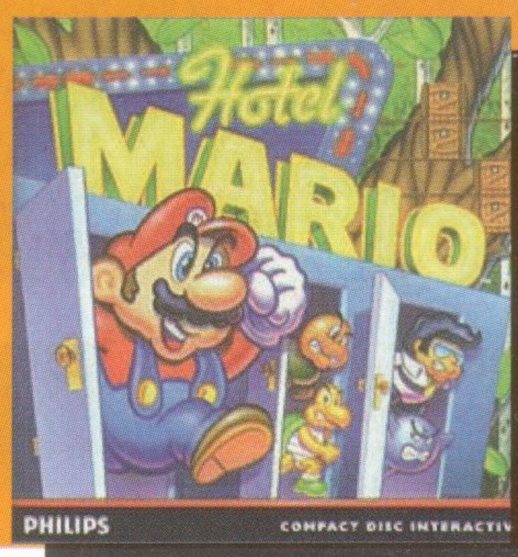


SUPER MARIO BROS. SPECIAL – 1986 – NEC PC-8801

Un horripilante reversionado de parte de Hudson con nuevos ítems y niveles editados. A diferencia de Super Mario Bros., por las limitaciones del hardware la pantalla no avanzaba, sino que cada nivel estaba compuesto de varias pantallas que cambiaban cuando tocábamos el borde de las mismas. Y sin saber que iba a aparecer después, lo más común era terminar en un pozo o chocándonos con un goomba.

HOTEL MARIO – 1994 – CD-I

Mucho más reconocido que el título anterior, este engendro desarrollado para ser jugado en un engendro aún mayor, es infame por sus escenas animadas, y todo el juego consistía en... ¿cerrar puertas?



2002
Super Mario Sunshine

2006
New Super Mario Bros.

2007
Super Mario Galaxy

2009
New Super Mario Bros. Wii

2010
Super Mario Galaxy 2

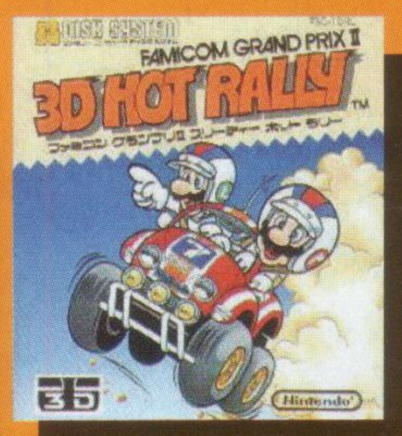
El atractivo de Súper Mario inspiró a una legión de imitadores, y, por suerte, también sirvió para estimular la imaginación de prácticamente todos los diseñadores de videojuegos contemporáneos. Se preguntarán hasta qué punto influenció el desarrollo de los juegos modernos. Para dar un ejemplo, uno de los primeros logros de Carmack fue reproducir la física de Super Mario Bros 3 en una PC, lo que luego se convirtió en Commander Keen, el cual con su éxito y tecnología logró que desarrollaran Wolfenstein, Doom, y de ahí para adelante todos los juegos de acción en primera persona. Está bien, un poco rebuscado tal vez, pero el punto es que incluso genios como Carmack se sentaron alguna vez a pensar qué es lo que hacía que los juegos de Mario funcionaran tan bien. 25 años después, yo me puedo poner a escribir esto, y todos disfrutamos de los videojuegos. Nada mal para un gordito bigotudo que vive de destapar inodoros.

SUPER MARIO WORLD

SUPER MARIO BROS. III

LAS MIL Y UNA PROFESIONES

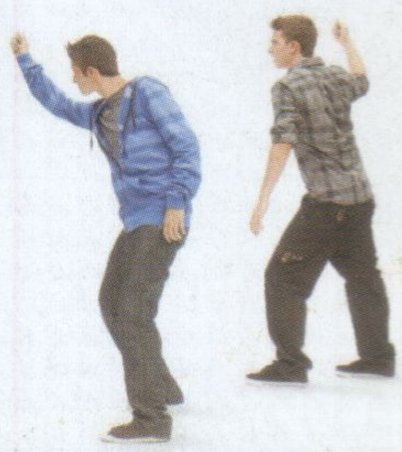
El currículo de Mario va más allá de la simple plomería y ha llegado a puntos tales del ridículo como astronauta, médico y viajero del tiempo. Pero entre las más extrañas se encuentra piloto de nave espacial (Alleway, Game Boy, 1989), árbitro de boxeo (Mike Tyson's Punch Out!!, NES, 1987), corredor de Formula 1 y Rally –además de Karting, claro- (Famicom Grand Prix: F-1 Race y Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally, Famicom Disk System, 1987 y 1988 respectivamente), bailarín (Dance Dance Revolution Mario Mix, GameCube, 2005), cementista (Mario's Cement Factory, Game & Watch, 1983), banderillero (F-1 Race, Game Boy, 1990), cocinero (Yoshi's Cookie, NES y Game Boy, 1992), pintor, maestro, malabarista, y tantas otras profesiones que necesitaríamos toda la revista...



KINECT
El Futuro Sos Vos

MOVILERO: FICHINESCU
INQUIETO Y AUDAZ
AL KINECT NO LE DIO PAZ

Hace 5 años, Microsoft inauguró la generación actual de consolas de videojuegos. Pero los gamers somos impacientes: nada nos viene bien, y en cualquier otro ciclo de la historia de este pasatiempo, ya estaríamos esperando el paso siguiente, el nuevo salto en tecnología que haga obsoletas a nuestras Xbox 360, PlayStation 3 y Nintendo Wii.



Pero ese salto ni siquiera se vislumbra en el futuro. Lo que nos trajo este 2010 más que un nuevo paso, fue un nuevo giro. Un giro hacía el fenómeno del videojuego casual, accesible para todo el mundo, en especial a los que no tienen experiencia con los videojuegos. El éxito de Nintendo Wii y sus juegos simples, coloridos y familiares marcó una dirección para la industria: el avance no se verá en calidad gráfica ni en velocidad de procesamiento, sino en nuevas formas de interactuar con un juego. Wiimote de Wii, Move de Playstation y esta nueva y en muchos aspectos sorprendente cámara 3D de Microsoft llamada Kinect.

LAS VENTAS DE XBOX 360 EN JAPÓN SE TRIPLICARON GRACIAS AL LANZAMIENTO DE KINECT

ANALISIS: KINECT

Sin entrar en especificaciones técnicas, Kinect es una versión más evolucionada de cámaras como el EyeToy o el Playstation Eye. La gran diferencia es que esta cámara funciona en tándem con un sensor infrarrojo, que "dibuja" el entorno y la silueta del jugador en 3D. El primer impacto de esta tecnología es desconcertante. Kinect nos percibe como un modelo tridimensional más, logrando que nuestros avatares de juego reproduzcan nuestros movimientos con una precisión admirable. Además de la cámara 3D, Kinect incluye un grupo de micrófonos que reconocen nuestra voz y ayudan a marcar nuestra distancia de la cámara.

En concepto, la tecnología de Kinect parece ser el futuro de los videojuegos que Microsoft promete, pero de a poco sus limitaciones se hacen aparentes. Kinect es como el mago barato de una fiesta infantil, cuyos trucos funcionan mientras uno esté sentado en el punto exacto donde no se ve el humo y los espejos que derrumban la ilusión.

Para empezar, cualquier gamer que esté considerando en comprar Kinect debe saber que este control exige una distancia mínima de dos metros entre la cámara y el jugador. La cámara no puede estar al fondo de una mesa, por ejemplo, ya que debe ser capaz de medir el movimiento de nuestros pies. Si queremos jugar con otra persona, la distancia mínima es de 3 metros. Kinect está pensado para el living, no para tu cuarto. Ah, y mientras más objetos haya detrás del jugador, peor va a ser la detección de movimiento de Kinect. Una pared blanca es ideal.

Un living vacío, una pared blanca y un usuario desnudo, ya que como Kinect rastrea la silueta del usuario y no identifica sus articulaciones individuales, cierto tipo de ropa suele ser un problema para esta maquinita. Pantalones anchos, camperas, polleras... cualquier cosa que altere la silueta confunde a Kinect.

Al menos la instalación y calibración es simple y veloz, lo que no se puede decir de la interfaz recien actualizada (el "tablero" de Xbox 360) y que depende de la forma en que Kinect detecta nuestras manos. Operar menús bajo Kinect es una pesadilla. Para elegir una opción (algo que normalmente haríamos) es necesario sostener la mano en el mismo punto durante 1 o 2 segundos. Cuenten 2 segundos mentalmente. Ahora

cuenten quince, porque para empezar a jugar cada juego vamos a pasar al menos por 6 o 7 opciones. Un error de diseño elemental que cada usuario de Kinect sufrirá, al menos hasta que Microsoft encuentre una mejor solución.

Pero que Kinect sea un pésimo control remoto y un atroz control por movimiento no tiene que ver con su función principal: Kinect convierte el cuerpo del usuario en el control de Xbox 360. Un objetivo ambicioso en el que Kinect, lamentablemente, también falla.

¿Qué tienen en común los juegos de Kinect? El jugador interactúa con un ambiente 3D, pero desde una posición estática. Para jugar Kinect quizás demos un paso al costado o un salto en el lugar, pero no vamos a escondernos detrás del sillón como si fuéramos Solid Snake, o correr hacia el televisor para patear un penal. El control simplemente no está preparado para medir nuestro desplazamiento en un espacio tridimensional. Los juegos que involucran movimiento (el atletismo de Kinect Sports por ejemplo) miden el movimiento de nuestras rodillas y de acuerdo a la velocidad de nuestra marcha calculan la velocidad del personaje. El resultado final de esta limitación es que al no controlar algo tan básico como el movimiento, los juegos de Kinect están condenados a ser experiencias estáticas (baile, ejercicio), "sobre rieles" (juegos de disparos tipo Time Crisis), o juegos de carreras que respondan a un volante inexistente o a nuestro vaivén como los juegos de esquí, skate, y snowboard.

La conclusión final es que más allá de la calidad individual de los juegos (algo que analizaremos a continuación), Kinect no es Move ni es Wii. No es un control capaz de reemplazar a los actuales, y es imposible de adaptar a los géneros más populares entre los gamers.

¿Y para los que quieren bailar o entrenar desnudos, en su living enorme y vacío? Kinect es una novedad entretenida pero muchas veces irritante en su retraso de respuesta y su falta de precisión. El millón de Kinect vendidos antes de navidad en Estados Unidos deja claro que este producto tiene un gran público. Es el punto de partida de una interesante nueva tecnología a la que todavía le falta mucho trecho por recorrer. Por ahora es caprichosa, tiene pocos juegos buenos y es muy cara para lo que ofrece.

ANALISIS: LOS JUEGOS

Para el momento en que salga este número, existirán más de 20 juegos disponibles para Kinect. En las próximas páginas, analizamos brevemente la mayoría de estos títulos. Probamos Kinect a lo largo de tres días, algunos juegos más, otros menos. Los únicos que recomendamos son los de esta página. El resto va de lo mediocre a lo injugable.

EL CIELO - Cuatro juegos esenciales

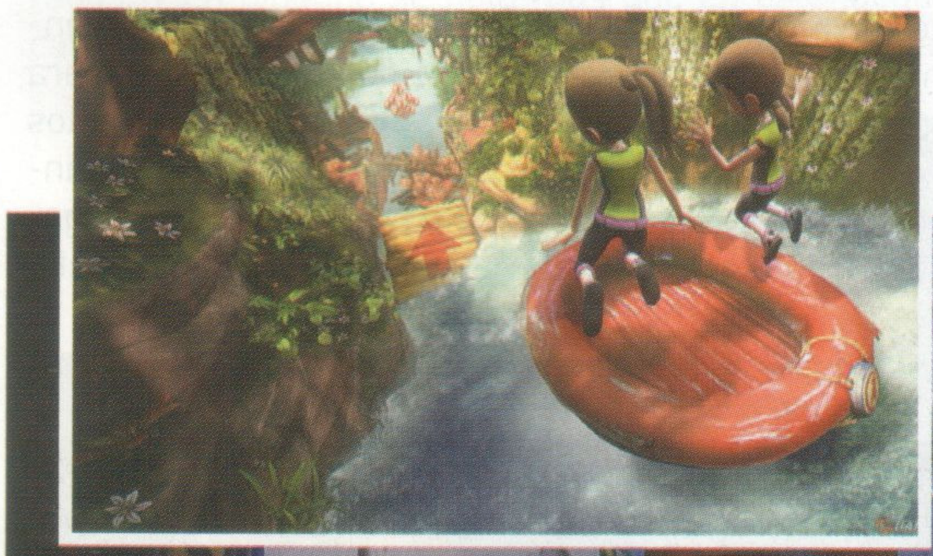
DANCE CENTRAL
Harmonix / MTV

Sin duda el más vistoso, divertido y pulido juego de lanzamiento de Kinect, Dance Central es el paso si-

guiente en la evolución del juego de baile. La detección de movimiento es precisa, ya que los pasos son lo suficientemente amplios como para permitir que Kinect los procese con claridad y no se siente el retraso que arruina tantos juegos para este control. La selección musical cubre varios géneros: disco, house, hip-hop. Tiene algo para todos los que disfruten del género. Merece una mención especial su estética entre comic y graffiti y el diseño de interfaz, simple y directo.

YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
UbiSoft

La versión de Wii de este juego (¡co-diseñado por la NASA!) era excelente, pero es con Kinect que Your Shape se revela como el mejor sistema de ejercicio integrado con un juego. La detección de movimiento es exacta y la complejidad y variedad de los ejercicios amenaza con convertir nuestras pancitas de gamers en cuadritos dignos de Marcus Fénix.

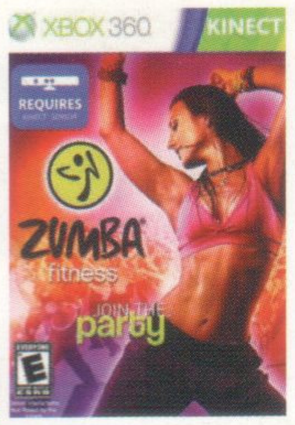


KINECT ADVENTURES
Good Science / Microsoft

Kinect Adventures tiene dos objetivos: el primero, al venir de regalo con Kinect, es entrenar al gamer en los vericuetos del control por movimiento. El segundo, uno se imaginaría, es intentar ser un buen juego. Diez puntos en el primer objetivo, tres en el segundo. Toda la variedad de interacción con Kinect está cubierta por las distintas aventuras de esta colección de minijuegos, pero el contenido es pobre y termina aburriendo.

DANCE MASTERS
Konami

Que no te engañe la minita tipo Canal Disney de la portada. Dance Masters es furiosamente, salvajemente japonés. Un Dance Dance Revolution para una nueva generación, donde no importa tanto el baile sino repetir las poses de la diva del J-Pop que nos pongan delante. El juego no es nada especial y no le llega a los talones a Dance Central, pero gana puntos extra por el uso creativo de la cámara 3D.



EL PURGATORIO - Cinco juegos soportables

MOTIONSPORTS
UbiSoft

Minijuegos deportivos, algunos buenos, la mayoría mediocres. Los juegos de esta colección son más originales que los de Kinect Sports pero, en general, mortalmente aburridos. El juego de aladelta puede dormirte en el aire. La jugabilidad es todavía peor que la del título anterior, pero al menos visualmente parece un título de esta generación.

KINECTIMALS
Frontier / Microsoft

No hay género más básico que el de la mascota virtual. Nintendogs dejó claro que lo que queremos es prender la consola y jugar un rato con el gatito / perrito / pantera que nuestra madre / esposa / institutriz no nos deja tener en el depto. Si hay algo que este género no necesita es un mundo mágico y misterioso, cinemáticas interminables y tutoriales imposibles de saltear. Gráficamente, el mejor título de Kinect, pero como mascota virtual, un fracaso notorio.

KINECT SPORTS
Rare / Microsoft

Minijuegos deportivos, algunos buenos, la mayoría mediocres. Resulta extraño que ninguna de las compilaciones deportivas de Kinect sea completamente satisfactoria. En este caso, la empresa responsable de clásicos como Goldeneye y Banjo-Kazooie nos entrega una colección de juegos pensados a medias, algunos correctos (voley) y otros atroces (fútbol). El aspecto visual del juego hace que Wii Sports parezca Gran Turismo.

SONIC FREE RIDERS: TODO BIEN CON QUE SEA DIFÍCIL, PERO SI LOS CONTROLES NO RESPONDEN...

DECA SPORTS FREEDOM
Hudson Entertainment

Minijuegos deportivos, algunos... ¿ya saben como sigue, no? DecaSports es una marca establecida en Wii, pero no es garantía de nada. Al menos la selección de deportes es original y variada, porque los controles son... llamémoslos "originales". O mejor "incontrolables". Un clásico ejemplo de juego hecho a las apuradas. El peor fichín de deportes de Kinect, y sin embargo, mejor que todo lo que podemos ver en la página siguiente.

ZUMBA FITNESS
Pipeworks Software

Zumba es un estilo de entrenamiento creado por un ex coreógrafo de Shakira. Zumba Fitness es un juego creado para exprimirle unos mangos más al millón de compradores de Kinect. Como juego es nulo, como entrenamiento no es ninguna maravilla, ya que tiene dificultades para reconocer nuestros movimientos, y la velocidad de los bailes/ejercicios basados en salsa, merengue y hasta tango vuelve loco al pobre Kinect. Solo llega a la lista "purgatorio" porque el trailer es el video favorito de Nigromante. En serio, lo vio como quince veces en una tarde.

KINECT JOY RIDE: HECHO A LAS APURADAS, Y NO POR SER DE CARRERAS

SE PUEDEN GANAR CARRERAS SIN MOVER SIQUIERA LAS MANOS. LO MÁS ANTIKINÉTICO DEL MUNDO.

EL INFIERNO - Cinco juegos soportables

SONIC FREE RIDERS
Sonic Team / Sega

El único juego "de verdad" de la primera avanzada de Kinect es uno de los peores. Esta carrera de patinetas espaciales protagonizada por Sonic y sus amigos puede haber sonado interesante en papel, pero en la realidad es un desastre, imposible de controlar gracias a sus indescifrables menús, su inexplicable complejidad y su falta de precisión. Uno de esos juegos que dan ganas de tirar el control por la ventana, algo muy peligroso cuando el control es uno mismo.

ADRENALIN MISFITS
Konami

Lo mismo que Sonic, pero peor. Este juego de snowboard tiene tanto realismo como una entrega de Wipeout y aunque los controles sean un poquito más intuitivos que los del erizo, la poca variedad de modos de juego hace que Adrenalin Misfits parezca un juego descargable. Y es feo. Es tan, tan feo.

KINECT JOY RIDE
BigPark / Microsoft

Se nota que muchos de estos juegos salieron a las apuradas. Y en ninguno se nota más que en este juego de carreras simplificado, que en su desesperación por parecer entretenido a través de menús coloridos y autos caricaturescos transmite en cambio una profunda angustia. Además, ¿Hay algo más ridículo que intentar sostener un volante imaginario en el aire?

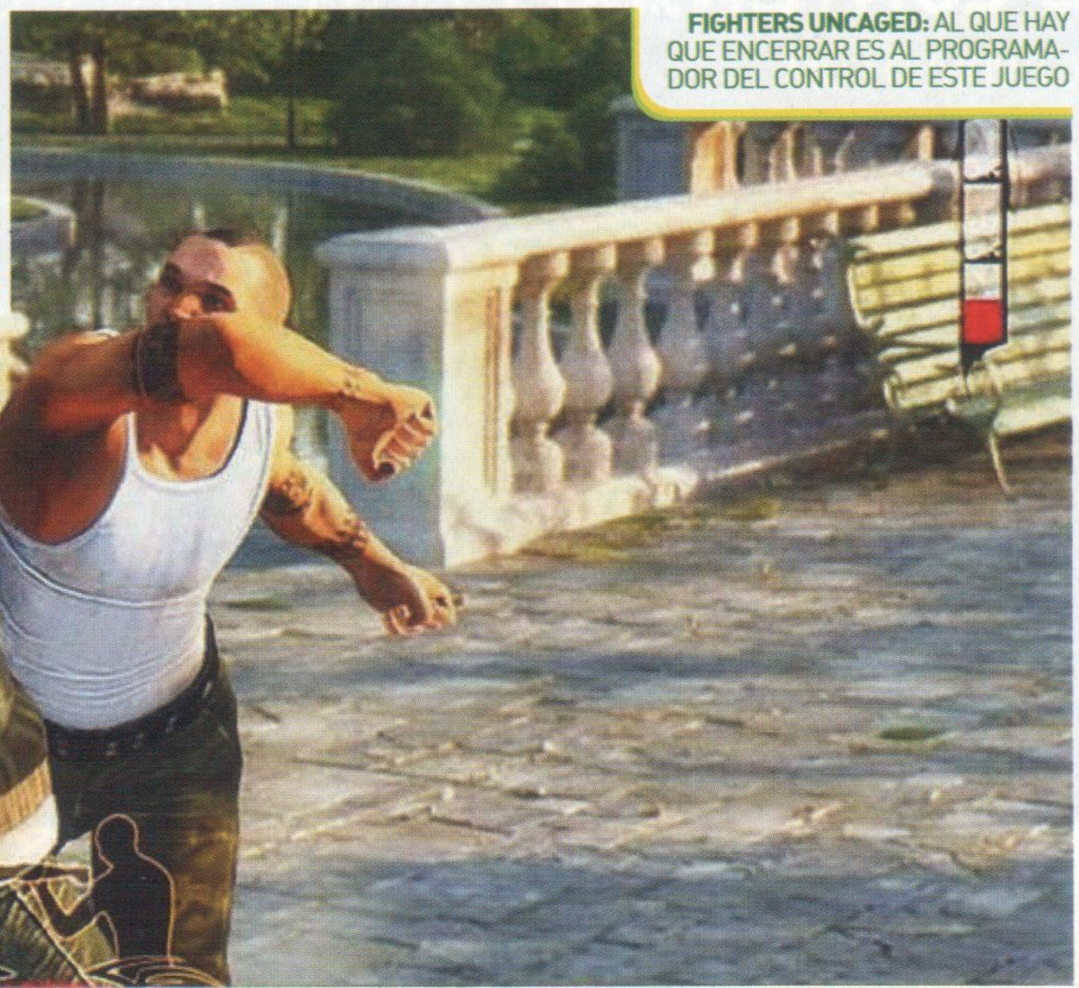
FIGHTERS UNCAGED
Ubisoft

Sí, hay algo más ridículo, y ese algo es dar piñas y patadas salvajes a la nada en un juego de lucha que confunde un codazo con una patada voladora y un gancho con una agachada. Este simulador de artes marciales mixtas padece de un estilo gráfico genérico y los tutoriales más extensos que recordemos. Pero lo que lo hace el peor juego de Kinect es la imposibilidad de controlar a nuestro luchador.

HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE
EA BrightLight

Mención especial para el más cínico de los títulos de esta lista. El supuesto "soporte para Kinect" del juego más reciente de la saga Potter es falso. El juego real es del género acción en tercera persona y por lo tanto, injugable con Kinect. Lo que hicieron los desarrolladores fue sumar un par de niveles "sobre ríeles" (estilo Time Crisis) donde solo apuntamos y disparamos hechizos. La mitad de los hechizos son imposibles de realizar. Los que podemos realizar, Kinect los apunta donde quiere. Una vergüenza

SONIC FREE RIDERS: TODO BIEN CON QUE SEA DIFÍCIL, PERO SI LOS CONTROLES NO RESPONDEN...



FIGHTERS UNCAGED: AL QUE HAY QUE ENCERRAR ES AL PROGRAMADOR DEL CONTROL DE ESTE JUEGO

EN LINEA

LIBERÁ EL MOUSE QUE HAY EN VOS

POR NIGROMANTE

WAR OF ANGELS

SITIO AMERICANO: WWW.WAROFANGELS.NET

SITIO EUROPEO: WAROFANGELS.GAMIGO.COM

A mediados de diciembre se ha lanzado un nuevo juego de rol masivo gratuito que puede resultar de interés para muchos amantes del género, titulado War of Angels, un MMO de estética claramente oriental, que combina elementos tanto occidentales como orientales. Es un juego de apariencia animera, pero que posee una jugabilidad un tanto más sofisticada que sus contrapartes orientales del género, con aspectos más característicos de juegos como World of Warcraft. El juego muestra una notable inspiración en la popular obra de Blizzard, y si bien toma prestado características del mismo y de muchos otros tantos juegos, se luce por aportar unas cuantas peculiaridades. La primera de ellas es un sistema de construcción de ciudades, que permitirá a los clanes que conquisten ciertas zonas específicas, asumir total control sobre la administración de las mismas, edificando e incluso beneficiándose de las ventas y transacciones que se lleven a cabo en las tiendas de dichas ciudades. Y la otra gran peculiaridad, seguramente la que más merece la pena destacar, es el grado de libertad que se le confiere a los jugadores, ya que los mismos no estarán limitados a luchar en tierra, sino que podrán combatir y moverse también bajo el agua o por el aire. De lo único que peca War of Angels, es de la escasa variedad de clases y opciones de personalización de avatar que ofrece, pero cuenta con aspectos interesantes, y tiene todo lo que uno busca en el género, incluido un sistema de PVP por facciones.

NUEVO CONTENIDO PARA PERFECT WORLD

PWI.PERFECTWORLD.COM

Perfect World, otro de los tantos populares juegos masivos gratuitos, recibirá pronto una gran actualización llamada Genesis, que expandirá el mundo de juego con mucho contenido, desde nuevas zonas, dungeons y habilidades hasta una raza totalmente nueva, que vendrá acompañada de dos clases adicionales, los Mystics y los Seekers. Además, los clanes ahora podrán contar con sus propias bases, y deberán batirse en épicos combates de 40 contra 40 contra otros clanes por el control de los recursos necesarios para construir y mantener dichas fortalezas.

ESTE PASADO DICIEMBRE, **ARCHLORD** RECIBIÓ SU ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN, SIENDO SU PRINCIPAL AÑADIDO EL DE LA NUEVA RAZA JUGABLE, **DRAGONSCION**.

SE VIENE FORSAKEN WORLD, UN NUEVO Y PROMETEDOR MMO GRATUITO CON MUCHA ONDA Y UNA EXCELENTE ESTÉTICA Y DISEÑO DE PERSONAJES.

PIRATES OF THE BURNING SEA YA INAUGURÓ SU NUEVO MODELO FREE TO PLAY, MANTENIENDO SERVICIOS Y CONTENIDO EXCLUSIVO A LOS QUE ABONEN.

MAPLE STORY RECIBE GRANDES ACTUALIZACIONES

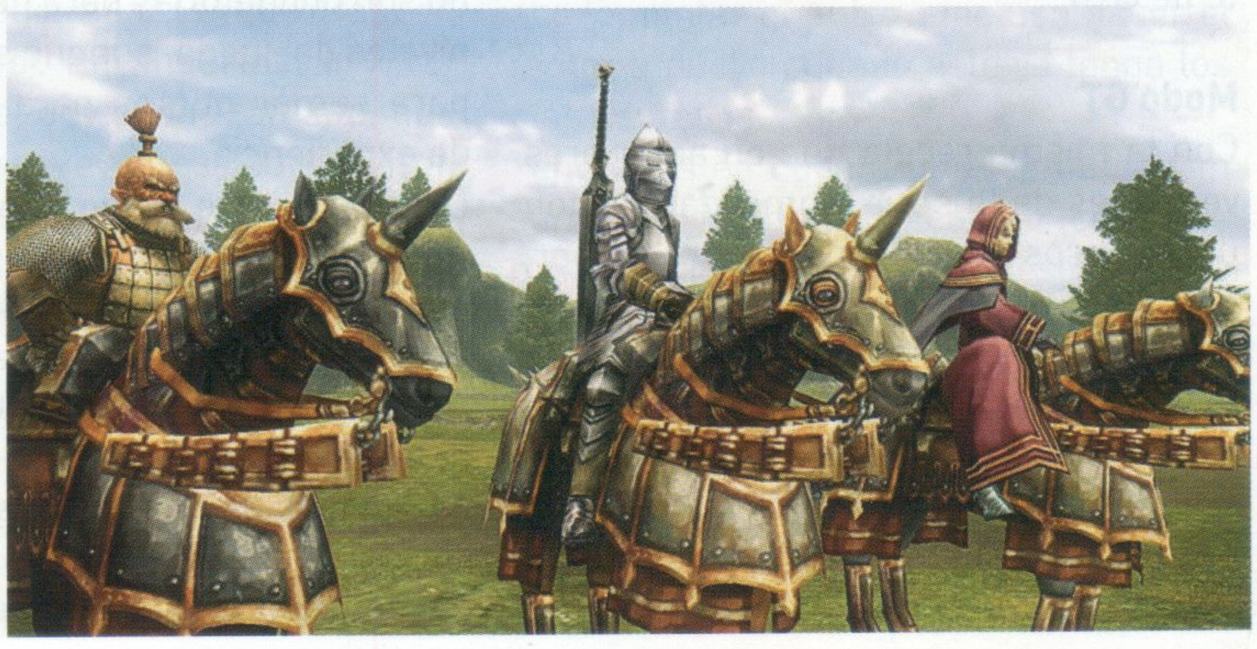
MAPLESTORY.NEXON.NET

El popular y a la vez peculiar juego de rol masivo coreano, Maple Story, recibió su última gran actualización el pasado mes de diciembre, añadiendo ciertos cambios sustanciales, entre otras cosas soporte para una mayor resolución, una mejora en la interfaz de juego, una modificación en la tasa de experiencia, para que la tarea de levelear sea menos "coreana" que antes y uno de los aspectos más interesantes, el añadido de dos nuevas clases jugables, el Wild Hunter y el Battle Mage. Como si no bastara, Nexon ya ha anunciado que se viene otra gran actualización en camino, aunque de momento sólo para los servidores coreanos, aunque suponemos que no tardará mucho en llegar en los occidentales. Estamos hablando de una actualización titulada Chaos, cuyo principal aspecto, será el de añadir ni más ni menos que un sistema de PVP al juego, que ofrecerá varias modalidades distintas, para que los jugadores puedan batirse en arenas o por equipo.

PANDORA SAGA, UNO NUEVO ORIENTADO AL PVP

PANDORASAGA.ATLUSONLINE.COM

Un nuevo juego de rol masivo debuta en tierras americanas bajo el nombre de Pandora Saga, y cuya principal característica es que está fuertemente centrado en el tan amado PVP de facciones, con diferentes naciones que estarán en guerra entre si, bien al estilo del viejo y querido Dark Age of Camelot. El juego ofrece seis razas distintas a la hora de crear personaje, y un total de cuatro ramas de clases básicas, que irán bifurcándose con el progreso, y se destaca por contar con un sistema de combate estratégico, y un mundo hostil que estimula a los jugadores a aventurarse en grupo para explorar y cumplir misiones. Se destaca la posibilidad de luchar desde arriba de las monturas, algo que los amantes del PVP van a adorar, y la inclusión de batallas masivas con asedios a fortalezas, y muchas otras opciones orientadas a los combates entre jugadores y facciones.

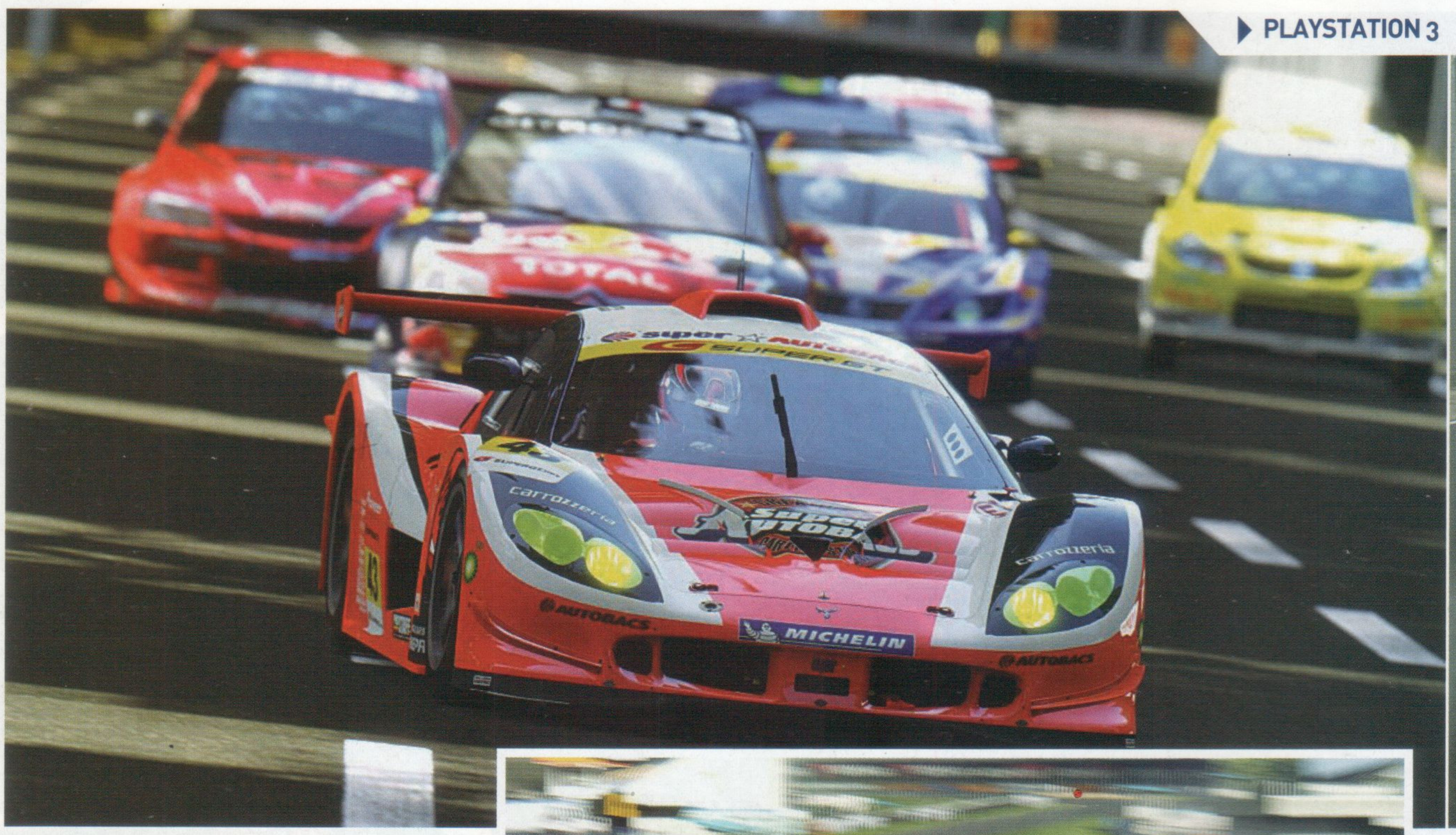


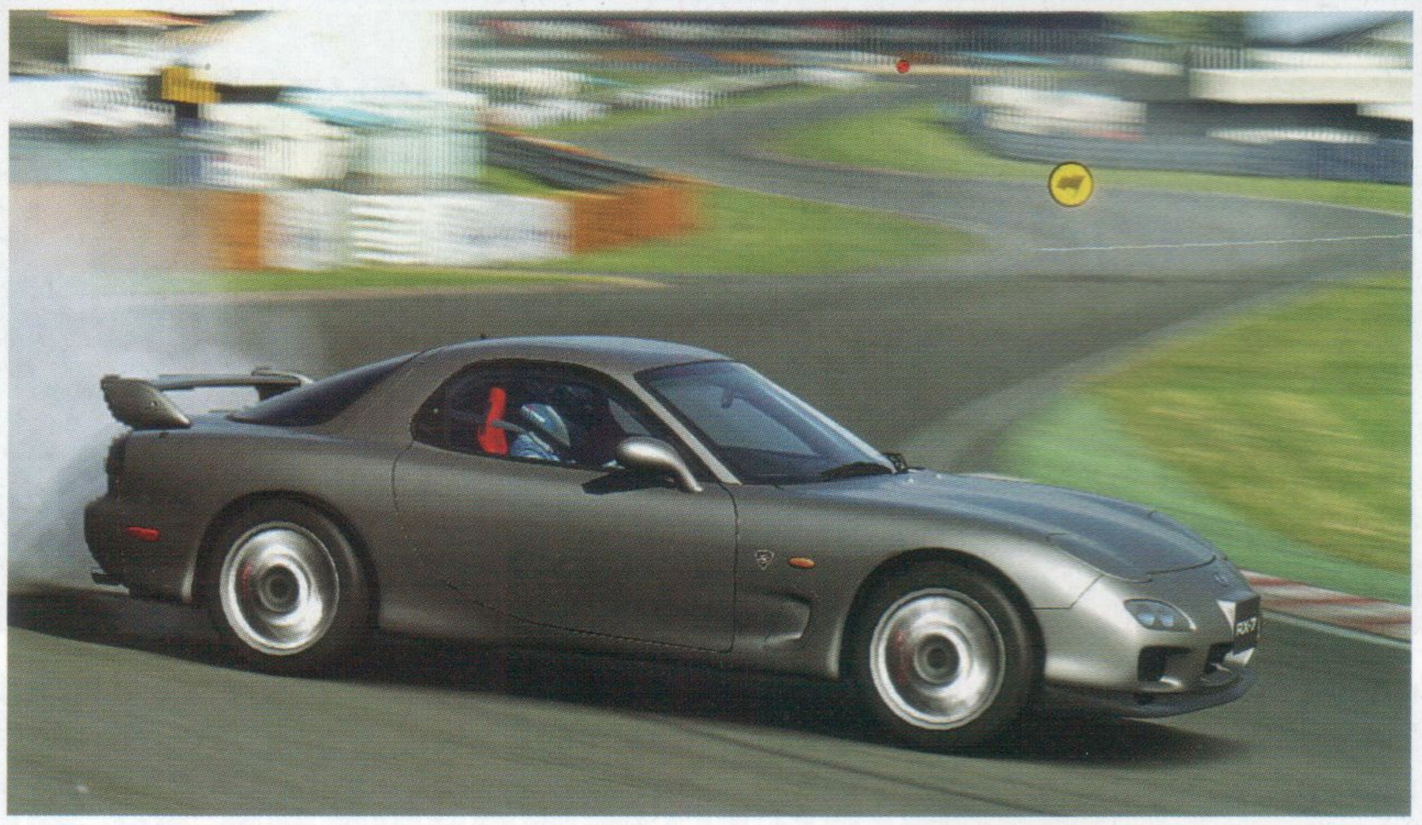
ANALISIS

ANTE CUALQUIER DUDA, CONSULTE A LOS ESPECIALISTAS

GÉNERO CARRERAS **COMPAÑÍA** POLYPHONY DIGITAL **DISTRIBUCIÓN** SONY COMPUTER ENT. **SITIO** WWW.GRAN-TURISMO.COM **MULTIJUGADOR** 16 EN LÍNEA, 2 EN PANTALLA DIVIDIDA

PLAYSTATION 3





GRAN TURISMO 5

EL MUNDO PERFECTO PARA EL FIERRERO

Después de una larguísima espera, finalmente tenemos en nuestras manos el tan esperado GT5, que después de una extensa instalación y actualización en línea podemos comenzar a disfrutar. Desde un menú principal minimalista, podemos acceder al modo arcade, al editor de circuitos, el canal de videos GTTV, y el Modo GT, que es el plato fuerte de GT5.

Modo GT

Con la misma receta que en anteriores versiones de la serie, comenzamos con unos pocos pesos en nuestro haber, con los que tenemos que hacernos de algún auto económico para salir a pista a tratar de hacer más dinero, y puntos de experiencia, para así ir subiendo de nivel, al mejor estilo de un juego de rol. Con ello iremos habilitando nuevas carreras y autos. Si bien mantiene el sistema de licencias, -ya casi como un tutorial de conducción deportiva-, ahora no son obligatorias para destrabar otros niveles del juego, aunque son muy útiles para sumar puntos para nuestro nivel de experiencia.

Dentro de este modo contamos con el viejo y conocido modo A-Spec, en el que nos ponemos en la piel del piloto para llevar el bólido hasta la bandera a cuadros. Por otro lado, contamos con el nuevo modo B-Spec, en el que dirigimos a un grupo de pilotos para que vayan al volante, mientras les damos órdenes desde boxes para que bajen el ritmo de carrera, lo mantengan, o se la jueguen en cada curva.

Esta modalidad de juego es una excusa para ver a nuestros autos desde las cámaras del circuito, casi como si fuera una transmisión televisiva, o porque paramos para comer la grande de fugaz-

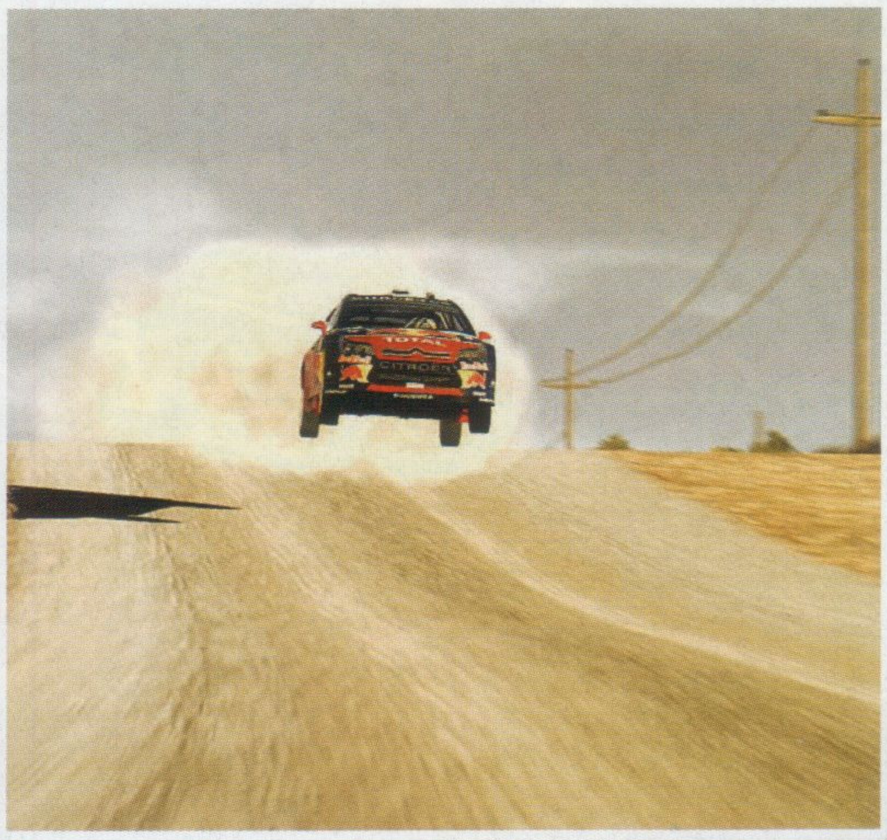
¿LO SABÍAS?

A PRIMERA VISTA NO NOS CAUSA EL IMPACTO VISUAL QUE NOS HABÍA CAUSADO EN SU MOMENTO GT5: PROLOGUE, LA DEMORA EN EL LANZAMIENTO, HIZO QUE EN EL MEDIO VEAMOS TÍTULOS CON GRÁFICOS TANTO MAS ESPECTACULARES QUE ESTOS.

CREATE: ESTÁ BASADO EN PUZLES CON UNA ORIENTACIÓN HACIA EL CONTENIDO CREADO POR LOS USUARIOS.

MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE: LA VERSIÓN PARA WII SALIÓ ANTES QUE LAS DE 360 Y PS3, TOMANDO VENTAJA DEL SISTEMA DE CONTROL DE LA CONSOLA DE NINTENDO.

TRON: EVOLUTION BATTLE GRIDS: LA ADAPTACIÓN A WII DE LA PELÍCULA DE DISNEY ES UN JUEGO DE ACCIÓN ORIENTADA A LA COMPETENCIA MULTIJUGADOR.



El sonido es otra cosa a destacar, buscando siempre el realismo en cada uno de los rugidos de motores, o el quejido de los neumáticos en derrapes o frenadas. Sin estridencias y exageraciones. Una verdadera delicia.

zeta que ya se nos enfrió.

Mucho se habló de la sorprendente cantidad de autos que tiene el juego, si bien los 1031 autos parecen una exageración sin sentido, podemos afirmar que es una maravilla poder contar con semejante número de vehículos, que con el correr del juego vamos a querer tenerlos todos, al mejor estilo Pokémon.

Dentro de toda la nómina de autos, hay 200 "Premium" que fueron realizados desde cero para este título, y el resto fueron pasados de versiones anteriores de la serie y de la versión de PSP. La diferencia gráfica entre las versiones premium y las estándar, es realmente importante. Además, en los más completos podemos conducir desde la cámara interior en un entorno 3D, similar al del auto real, algo realmente maravilloso.

A los autos "Premium" accedemos en el concesionario de autos 0km, mientras que todo el resto del parque automotor lo encontramos como autos usados, al mejor estilo de clasificados, que se van renovando constantemente, y donde nos detalla el modelo, año y kilómetros de cada auto. Una muy original solución para adquirir vehículos no del todo nuevos, o clásicos que están disponibles en el juego.

Una grata sorpresa es que dentro del Modo GT también disponemos de Eventos Especiales, dentro de los cuales vamos a poder participar, entre otras, en competencias de Karting, Nascar y Rally, con un nivel de calidad tan alto, que cada uno de estos eventos podría ser un juego en sí mismo.

En el momento de apretar el acelerador, el control de GT5 se parece mucho a los anteriores títulos de la serie. Con una muy lograda curva de dificultad, tiene una excelente combinación entre realismo y amigable jugabilidad, logrando que quienes no son fanáticos del género también se sientan atraídos. Tanto la vibración en el caso del pad, como el "force feedback" en el volante, están excelentemente implementedos.

Si pasamos por el mecánico del barrio, entre otras cosas podemos cambiar el aceite, pintar el auto, e incluso hacer el motor a nuevo cuando este ya tenga los días contados.

Tengamos en cuenta que los autos van sumando kilómetros, con lo cual sus motores no son eternos, y eso se nota claramente cuando compramos un usado muy "caminado".

Si vamos con nuestro auto al tuning shop, podremos cambiar la suspensión, potenciar el motor, cambiar la caja de cambios, cubiertas, frenos, turbo y muchísimas cosas más que pueden conver-

tir a nuestro 2CV en un rival de temer.
En el modo el línea, no contamos con gran cantidad de opciones, hubiese sido bueno poder filtrar los servidores por diferentes tipos de auto, o por la potencia, o por nivel de experiencia del jugador. Ocurre habitualmente unirse a servidores en donde corren con monstruos de muchísima potencia, y uno no cuenta con un auto para estar a la altura de esa carrera. Una vez conectados, tampoco sirve de mucho mirar con qué autos corren, ya que en la mayoría de los casos están tuneados.
Algunos servidores aclaran en su nombre que se puede entrar con autos de hasta determinada potencia, lo que ayuda a que se formen grupos mucho más parejos. Una vez que encontremos ese servidor que se ajusta a nosotros, viviremos una experiencia maravillosa.

¿Y el resto?
Después de muchos rumores antes del lanzamiento, la empresa anunció que el modelo de daños sólo estaría disponible en los autos "Premium", pero lo raro del caso, es que sólo veremos las roturas de nuestros autos recién cuando lleguemos al nivel 20 de experiencia.
Por otra parte los daños que se producen en los vehículos no tienen el realismo que busca alcanzar el juego. Tampoco tienen el detalle ni la espectacularidad que ya hemos visto en franquicias como GRID o DIRT.
La reproducción de los circuitos está al límite de lo enfermizo, porque esta cuidada hasta la ubicación del último cartel, árbol o mancha en el asfalto, respecto de las locaciones reales. Sim-

LEEENTO...
SI BIEN EL JUEGO HACE UNA IMPORTANTE INSTACIÓN EN EL DISCO RÍGIDO DE LA CONSOLA, SUFRIREMOS DE TIEMPOS DE CARGA LARGOS, MÁS PARECIDOS A LOS DE SU HERMANA MENOR, LA PLAYSTATION 2.

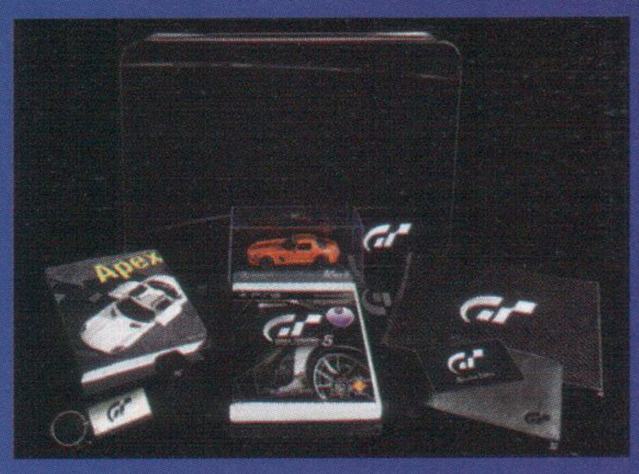
plemente impresionante, aunque algunos escenarios tienen mayor calidad que otros, ya que vienen heredados de versiones anteriores de la serie.
El control es magnífico tanto con pad como con volante, para los más fanáticos es recomendable la experiencia del volante, obviamente más preciso y realista.

Además de los tiempos de carga, los menús del juego son algo lentos y poco intuitivos. No apto para impacientes.

GT5 tiene soporte para televisores 3D, aunque si bien el efecto logrado es bastante bueno desde la vista interior del cockpit, baja mucho el número de cuadros por segundo, lo que sacrifica jugabilidad.
Como siempre en el modo arcade, podemos seleccionar el auto y el circuito en donde queremos correr o hacer drift, o correr contra un amigo en pantalla dividida.
El editor de pistas nos da a elegir entre varios escenarios para plantar nuestro trazado, luego podemos seleccionar cuantos tramos o sectores queremos que tenga éste, y por último, podemos graduar la complejidad y el ancho de cada uno de estos sectores.
Si bien no nos da la libertad absoluta para crear lo que querramos, le da más "vida útil" al juego, ya que los circuitos creados se pueden compartir en línea.
GTTV es una especie de canal de televisión al estilo de "el garage" en el que obviamente todo tiene que ver con los fierros. Ideal para después de jugar muchas horas, sobre todo si ya perdimos la sensibilidad en el pie derecho, y recrear los sentidos con videos de todo tipo en HD realmente maravillosos, muchísimo material gratuito en algunos casos y pago en otros tantos.
Finalmente la experiencia de GT5 es realmente maravillosa, con muchísimos trazados, autos, nuevos modos de juego y muchísimas cosas más, que al amante de los fierros le van a volar la cabeza. GT5 es mucho más que una enciclopedia de autos, es una biblioteca completa. **Largoembargo**

GRAN TURISMO 5 SIGNATURE EDITION

ESTA VERSIÓN VIENE EN UNA CAJA METÁLICA QUE INCLUYE UN MODELO MERCEDES BENZ SLS AMG ESCALA 1:43, BILLETERA DE CUERO, PEN DRIVE, REVISTA APEX DE CONDUCCIÓN DEPORTIVA, LLAVERO, LIBRO DE ARTE, SEIS AUTOS OCULTOS Y LA POSIBILIDAD DE GANAR UN MERCEDES BENZ SLS AMG REAL.



¿DÓNDE LO CONSIGO?
CONSEGUÍLO EN LAS SUCURSALES DE GARBARINO, COMPUMUNDO, SONYSTYLE, FALABELLA Y WALMART

1031 AUTOS, LOS AUTOS PREMIUM, MODO GT, LOS EVENTOS ESPECIALES.

TIEMPOS DE CARGA, LOS AUTOS ESTÁNDAR.

PUNTAJE
9.0
A FONDO

Queres Jugar? compumundo

Sabemos

PLAYSTATION 3

CONTADO $449

SONY
GOD OF WAR 3
Origen: USA.
[32691] Stock 50 U.

CONTADO $299

SONY GOD
OF WAR COLLECTION
Origen: USA.
[31681] Stock 30 U.

CONTADO $200

FEAR 2
PROJECT ORIGIN
Origen: USA.
[34892] Stock 20 U.

CONTADO $189

LUCAS ART STAR
WARS BATTLE RENEGADE
Origen: USA.
[31227] Stock 30 U.

CONTADO $119

SONY GRAN
TURISMO 4
Origen: USA.
[31674] Stock 50 U.

CONTADO $480

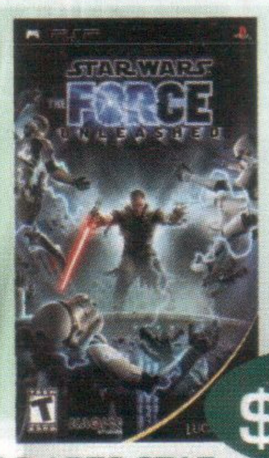
ACTIVISION CALL
OF DUTY BLACK OPS
Origen: USA.
[35814] Stock 20 U.

CONTADO $329

ACTYVISION
CALL OF DUTY WORLD
AT WAR. Origen: USA.
[34467] Stock 30 U.

CONTADO $399

KONAMI
PES 2011
Origen: USA.
[35593] Stock 50 U.



CONTADO $189

LUCAS ARTS STAR
WARS FORCE UNLEASHED
Origen: USA.
[31225] Stock 30 U.

CONTADO $99

BANDAI
DRAGON BALLZ TENKAI
Origen: USA.
[31678] Stock 30 U.

CONTADO $499

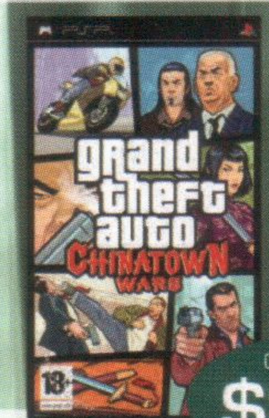
EA SPORTS
FIFA 2011
ORIGEN: USA.
[35590] Stock 30 U.

CONTADO $489

KONAMI
CASTELVANIA
ORIGEN: USA.
[35952] Stock 20 U.

CONTADO $449

SONY
SINGSTAR LATINO
ORIGEN: USA.
[34037] Stock 30 U.



CONTADO $200

GTA CHINATOWN
WARS ROCKSTAR
ORIGEN: USA.
[35801] Stock 20 U.

CONTADO $199

DYNACOM
SET QMOTIONS XBOARD
Origen: USA [32354]
Stock 50U.

CONTADO $499

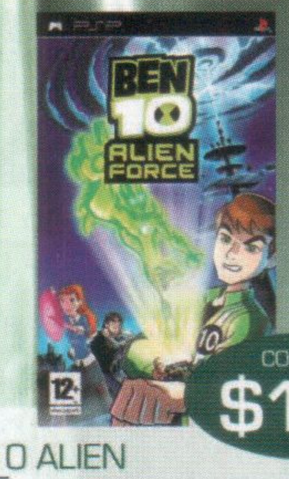
GRAN TURISMO 5
Origen: USA.
[36043] Stock 20 U.

CONTADO $469

505 BEAR
NAUGHTY BEAR
Origen: USA.
[33987] Stock 30 U.

CONTADO $489

EA SPORT NEED FOR
SPEED HOT PURSUIT
Origen: USA.
[35966] Stock 30 U.



CONTADO $139

BEN 10 ALIEN
FORCE
Origen: USA.
[36087] Stock 20 U.

CONTADO $149

KONAMI
DDR X BUNDLE
Origen: USA.
[33371] Stock 30 U.

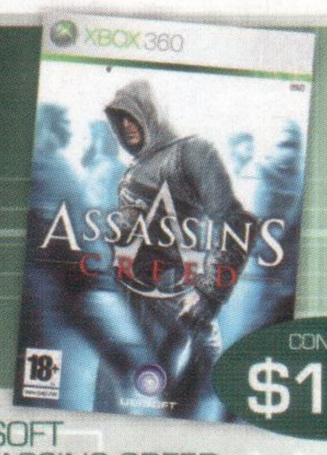
ENCONTRA LA MAS AMPLIA VARIEDAD DE JUEGOS Y ACCESORIOS.

Games for Windows PC DVD

CONTADO $79.90

FRONZENBYTE TRINE
Origen: USA.
[35485] Stock 40 U.

XBOX 360



CONTADO $149

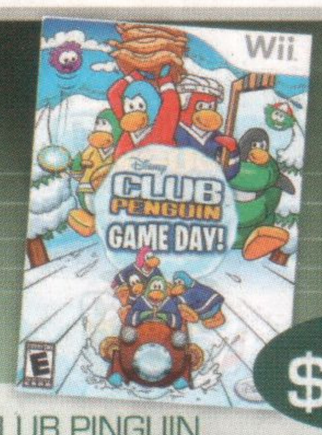
UBISOFT
ASSASSINS CREED
Origen: USA
[32043] Stock 40 U.

Nintendo

CONTADO $449.90

NINTENDO
SUPER MARIO
GALAXY II Origen: USA.
[33992] Stock 40 U.

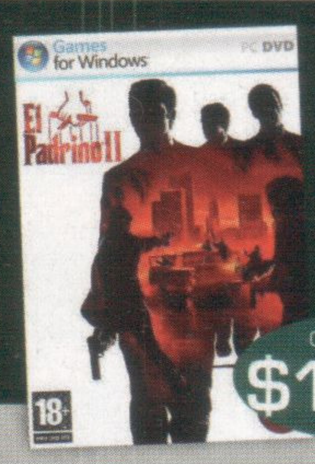
NINTENDO DS. Wii



CONTADO $429

CLUB PINGUIN
GAME DAY
Origen: USA.
[35439] Stock 40 U.

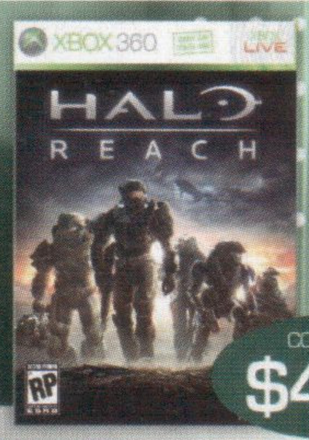
Games for Windows PC DVD



CONTADO $179.99

EL PADRINO 2
Origen: ARGENTINA.
[30025] Stock 50 U.

XBOX 360 LIVE

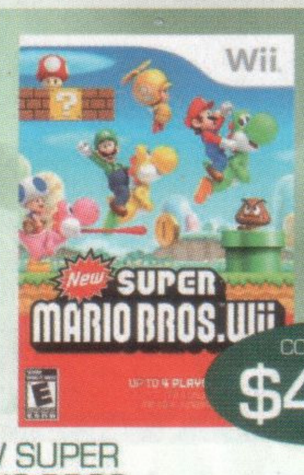


CONTADO $479

MICROSOFT HALO REACH
Origen: USA.
[35430] Stock 30 U.

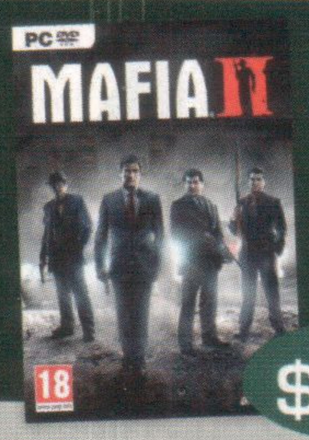
CONTADO $349

DISNEY ALICE IN
WONDERLAND
Origen: USA.
[33990] Stock 30 U.



CONTADO $459

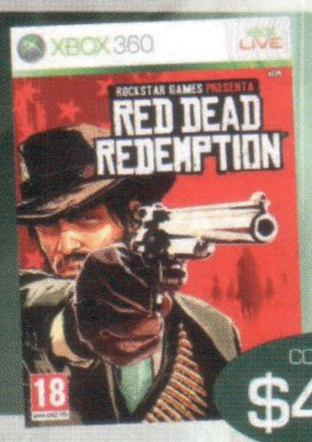
NEW SUPER
MARIO BROS
Origen: USA.
[31683] Stock 20 U.



CONTADO $120

MAFIA 2
Origen: USA
[35848] Stock 50 U.

XBOX 360 LIVE



CONTADO $480

RED DEAD
REDEMPTION
Origen: USA.
[35418] Stock 20 U.

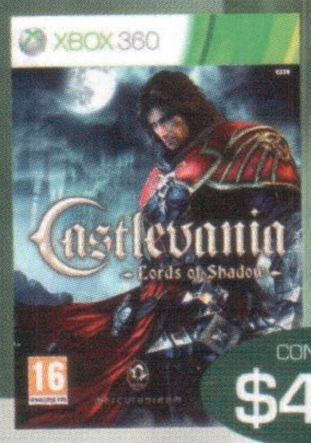
CONTADO $169

ZOO GAMES LET'S PAINT
Origen:USA
[35423] Stock 50 U.

CONTADO $179

SEGA SUPERSTAR
TENNIS
Origen:USA
[31222] Stock 50 U.

compu JUEGOS

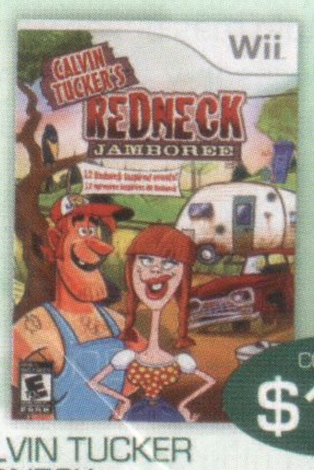


CONTADO $489

KONAMI CASTELVANIA
Origen: USA
[35953] Stock 20 U.

CONTADO $279

EA SPORTS
FIFA 11
Origen: USA
[35314] Stock 50 U.



CONTADO $129

CALVIN TUCKER
REDNECK
Origen:USA
[35325] Stock 30 U.

STARCRAFT 2
COLLECTOR
Origen: CHINA
[34939]
Stock 15 U.

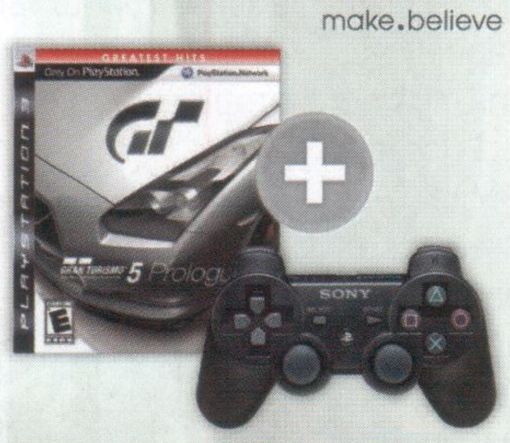
CONTADO $999.90

SAPPHIRE

PLACA SAPPHIRE
HD5750 1GB
Origen: CHINA
[33267] Stock 30 U.

CONTADO $999

SONY
make.believe



SONY CONTROL
PLAYSTATION 3
+ GT5 PROLOGUE
Origen: MEXICO.
[35752] Stock 100 U. C/U.

CONTADO $499

Logitech.

VOLANTE LOGITECH G27
Doble Motor de Force Feedback. Cambios Manuales o de levas al volante de 6 marchas. 900 Grados de Giro. Recubrimiento de Cuero!
Origen: CHINA. [34409]
Stock 20 U.

CONTADO $1899

PROMOCION VALIDA EN SUCURSALES COMPUMUNDO DE ARGENTINA DEL 01/01/2011 AL 10/01/2011 O HASTA AGOTAR STOCK INDICADO POR CADA PRODUCTO, LO QUE OCURRA PRIMERO. LOS PRECIOS NO INCLUYEN GASTOS DE ENVIO, LOS QUE PODRAN VARIAR SEGUN EL DESTINO. COMPUMUNDO S.A.: GUEVARA 533 CAPITAL. C.U.I.T.: 30-68211572-2. TEL:(011) 4556 8070.

GÉNERO ACCIÓN EN TERCERA PERSONA **COMPAÑÍA** UBISOFT MONTREAL **DISTRIBUCIÓN** UBISOFT **SITIO** ASSASSINSCREED.COM **MULTIJUGADOR** 8 JUGADORES EN LÍNEA

XBOX 360 / PLAYSTATION 3

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

TODOS LOS CAMINOS CONDUCEN A ROMA

En su momento, calificamos a Assassin's Creed II como la secuela perfecta: un claro ejemplo de cómo construir sobre la base propuesta por el original, conservando todos los elementos clave de la misma, y mejorándola en todos sus aspectos. Con Brotherhood, Ubisoft presenta el siguiente paso en la evolución de la saga, ofreciendo un título más pulido y ambicioso aún que su predecesor, y adicionándole lo único que le faltaba: soporte multijugador. Pero eso no es todo: esta nueva de la entrega cierra a su vez de manera satisfactoria la historia de Ezio Auditore -uno de los personajes más carismáticos y mejor desarrollados que la industria de los videojuegos ha visto en años-, oficiando en el proceso de nexo con la última entrega de la saga, el futuro Assassin's Creed III.

STORIA DI UNA VENDETTA

El juego cuenta con un reparto de personajes notable, como Caterina Sforza, César y Rodrigo Borgia, Nicolás de Maquiavelo, Leonardo da Vinci, y la mismísima hija de Rodrigo, la tristemente célebre Lucrecia Borgia, además de Desmond Miles -el descendiente de Ezio y Altair que revive sus memorias en el Animus- , que por el efecto sangrado, ya adquirió las habilidades de los mismos.

La historia comienza con Ezio escapando de Roma tras haber humillado a Rodrigo Borgia, perdonándole la vida en el final de AC 2, y llegando a su villa de Monteriggioni a descansar en brazos de Caterina Sforza, la condesa de Forli. El descanso dura poco, ya que las tropas papales a manos de César Borgia atacan Monteriggioni, y pese a su heroica defensa, Ezio no puede impedir que las mismas invadan su finca, y César asesine a su tío Mario y se robe el Fruto. Toda una invitación para que Ezio decida acabar con los Borgia y sus secuaces los Templarios de una vez por toda, atacándolos en el mismísimo centro de su poder: la Roma del año 1.500.

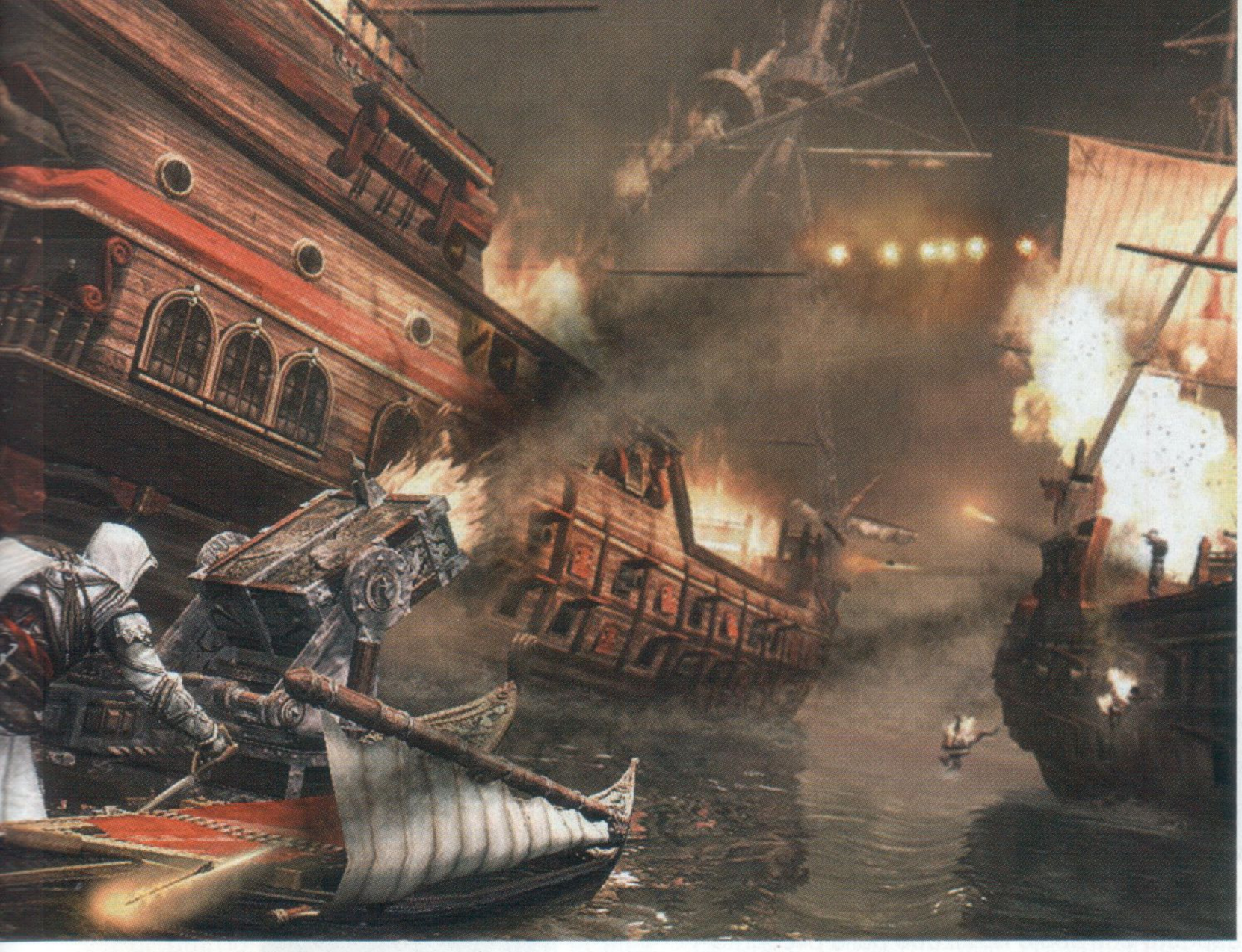
EZIO & SOCIETÁ: PARLARE DI LAVORO

A diferencia de las anteriores entregas, cuya trama transcurría en múltiples ciudades, Brotherhood se desarrolla –salvo algunas secciones muy específicas- íntegramente en Roma. Pero no por estar compuesto de una sola ciudad, el mundo del juego es pequeño: todo lo contrario, ya que Roma es mucho más grande que las ciudades de los anteriores juegos de la serie, y en la misma hay muchísimo para hacer. Por un lado, las misiones de la trama son enormemente variadas, con objetivos como defender nuestra finca de la invasión papal empleando piezas de artillería, infiltrarnos en el palacio de los Borgia en busca de una oportunidad de tener a Rodrigo o César a nuestro alcance, o destruir armas de fuego del ejército papal creadas por Leonardo da Vinci, por encargo de éste mismo.

El juego incorpora una serie de "santuarios" secretos, lugares que Ezio deberá explorar en busca de tesoros y que reemplazan a las Tumbas de los Asesinos de Assassin's Creed II.

Por otra parte, hay toneladas de misiones adicionales que nos hacen ganar dinero, así como el favor de cada uno de los gremios del juego, los cuales habilitamos mediante misiones de la trama principal, y los cuales son el de los ladrones, el de las prostitutas, el de los mercenarios, y por último, el de los Asesinos.

En Brotherhood, desafiar el inmenso poderío de los Borgia nos requiere no sólo ser



Es remarcable la carencia de fallas en la mecánica de trepar edificaciones. Dado el tamaño de la ciudad y la cantidad de construcciones en el mismo, uno esperaría encontrar al menos un edificio al que no pudiera trepar debido al olvido en colocar un saliente, o una falla en hacerlo a la distancia adecuada. Sin embargo, por más que buscamos, no hemos encontrado un solo lugar donde esto suceda.

un gran asesino, sino, literalmente, convertirnos en maestro. Para ello, la trama nos ofrece, llegado el momento, de reclutar novicios entre las gentes oprimidas de Roma, salvando a pobres diablos a punto de sufrir un horrible destino a manos de los esbirros del gobierno, los cuales nos juran lealtad, y pasan a convertirse en nuestros pupilos. Estos nuevos asesinos se entrenan en nuestro escondite subterráneo en la Isla Tiberina, acudiendo instantáneamente a nuestro llamado en cuanto lo requiramos, y proveyendo una valiosa ayuda a la hora de despachar rápidamente un grupo de enemigos, o pudiendo encargarse en forma directa de eliminar a nuestro objetivo de misión, a la vez que ganan experiencia con cada asesinato que realizan.

Con el tiempo podremos emplear los palomares diseminados por toda la ciudad para acceder a distintos contratos de asesinato ofrecidos por Maquiavelo a todo lo ancho de Europa, encargando a nuestros pupilos el trabajo, en base a un menú que nos muestra el porcentaje de probabilidades de éxito de nuestro enviado, de acuerdo al nivel de experiencia del mismo, así como a la dificultad del encargo. Las misiones exitosas proporcionan dinero y experiencia para nuestros subordinados, a los cuales podremos asignar los puntos obtenidos para mejorar su armamento, protección y habilidades.

Las mecánicas de juego incorporadas por la serie permanecen inalterables, ofreciendo la jugabilidad de plataformas artísticamente más estilizada que se haya visto, así como sigilo, todo tipo de posibilidades a la hora de asesinar a un objetivo, y un excelente sistema de combate con espada o cuchillo, que en esta entrega ha evolucionado, ganando en velocidad y haciéndose menos táctico, premiando a los jugadores osados con la posibilidad de encadenar golpes letales contra varios objetivos. A su vez, se incorpora en esta entrega el uso de "ascensores", plataformas con contrapesos ideales para acceder rápidamente a lugares clave, y la posibilidad de combatir a caballo. Adicionalmente, Ezio puede emplear un arma principal y otra secundaria a la vez. Por ejemplo, si empleamos la espada como principal, Ezio usa el cañón oculto como secundaria, combinando ambas para

despachar más eficientemente a sus enemigos, por ejemplo, empalando a uno en el pecho, mientras le dispara a otro en el rostro.

RIQUEZIO

El juego emplea un sistema económico similar al de Assassin's Creed II. La diferencia estriba en que, en vez de invertir dinero en mejorar Monteriggioni, invertimos en restaurar la mismísima ciudad de Roma: una tarea sin duda mucho más grande. A medida que ganamos dinero vamos adquiriendo tiendas -herrerías, sastrerías, puestos médicos y tiendas de arte- y casas cerradas y renovándolos para que vuelvan a funcionar, proveyéndonos ingresos e ítems nuevos. Para poder adquirir y renovar los comercios y casas, debemos comenzar por eliminar la influencia de la familia Borgia en ese barrio, matando en primer lugar al capitán Borgia de la zona, y luego quemando la torre Borgia correspondiente, las cuales están diseminadas por toda la ciudad. La liberación de cada barrio altera de forma notable el mundo del juego: al estilo de The Saboteur, en las "zonas liberadas" los vecinos son más felices, dejando de quejarse contra el gobierno Borgia, y los guardias son menos numerosos, con lo cual es una buena idea hacer esto como paso previo a la concreción de una misión de la historia.

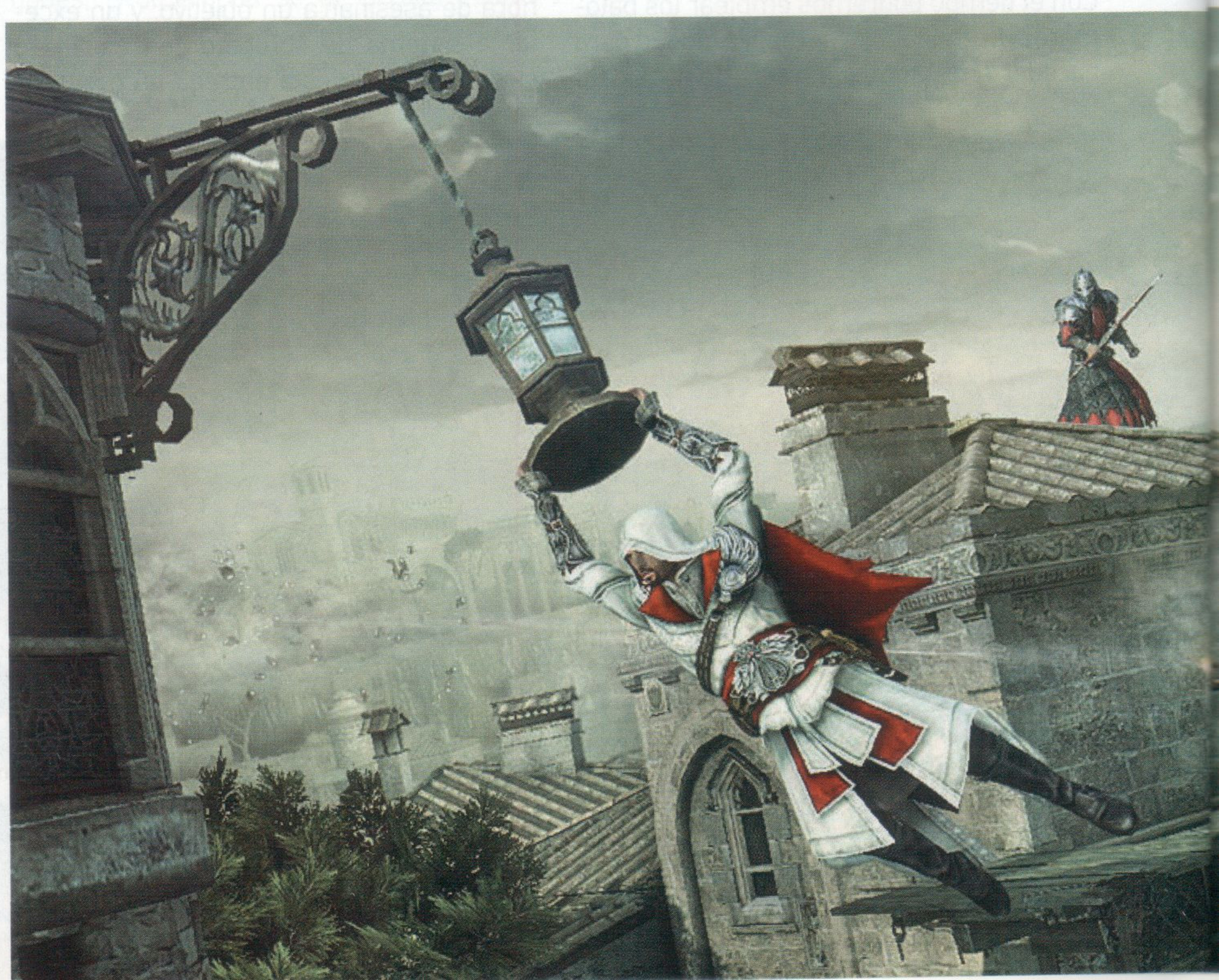
SEZIONE TÉCNICA E ARTISTICA

Artísticamente, Brotherhood es una obra fantástica. La Roma del año 1.500 se ha recreado de forma sencillamente magnífica, ofreciendo espectaculares reproducciones de los puntos clave de la misma, como el Vaticano, el Coliseo, el palacio del Senado, el Foro, el Panteón, los arcos de los distintos emperadores y las Termas de Diocleciano entre otros, así como una estética en general enormemente cuidada.

Los personajes gozan de un excelente nivel de detalle. Es muy destacable en ese aspecto el trabajo realizado para presentar un Ezio más maduro, que contrasta con su versión joven, a la que podemos acceder en algunas misiones basadas en recuerdos de la juventud del mismo. Un detalle notable también en Leonardo da Vinci.

Por otra parte, el trabajo de animación de los personajes, sobre todo, obviamente, el de Ezio, es soberbio. El carismático asesino goza de movimientos de enorme gracia y realismo, y uno no se cansa de admirar la forma en que el mismo se mueve corriendo, saltando, trepándose y arrojándose al vacío de forma muy creíble, al punto en que, más que un modelo animado, pareciera que estuviéramos viendo a un verdadero acróbata circense.

La jugabilidad incorpora segmentos cooperativos a cargo de Desmond Miles –el descendiente actual de Altair y Ezio- y Lucy, la asesina moderna infiltrada en las Industrias Abstergo que ayudara a Desmond en Assassin's Creed II.



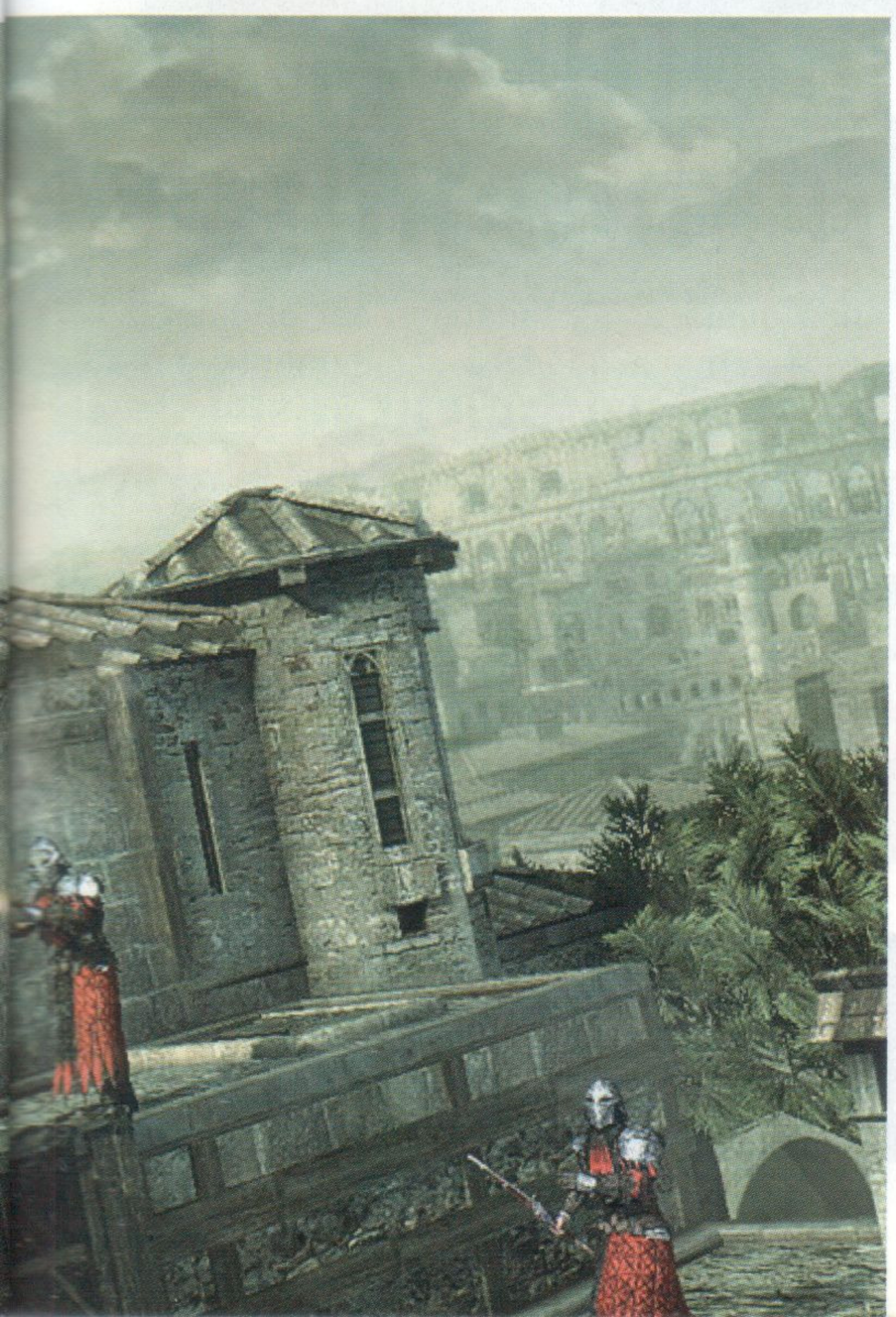
El advenimiento del nuevo siglo se nota en la evolución del mundo de juego: poco a poco, los arcabuces y otras invenciones de Leonardo van reemplazando a las ballestas y otras armas más antiguas del arsenal de los guardias.

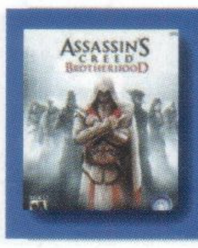
MULTI GIOCATORE

Por último, Brotherhood incorpora el elemento que pedía a gritos la saga: soporte multijugador. A priori, idear un sistema de juego acorde con las mecánicas de la saga era todo un desafío. Sin embargo, Ubisoft nos presenta un soporte multijugador muy bien pensado, dotado de distintas clases y un argumento propio, y en el cual somos al mismo tiempo víctima y victimario, ya que debemos cumplir nuestros contratos y asesinar a nuestros objetivos al mismo tiempo que evadimos a otros asesinos que van a por nosotros. Los escenarios se hallan poblados de docenas de civiles neutrales, ataviados de la misma forma que nuestro objetivo, y es nuestra tarea decidir cuál es el verdadero blanco, y asesinarlo, obteniendo distintos bonus de acuerdo a lo "artístico" de la forma en que acabemos con él, y a nuestro nivel de sigilo, entre otros factores. El único problema que encontramos, al menos por ahora, es que los tiempos de espera para ingresar a una partida son un tanto largos, ya que el cupo de jugadores tarda un rato en llenarse.

CONCLUSIONE

En definitiva, Brotherhood es un título fantástico. Una experiencia que hay que tener, y, sin duda, un serio candidato a Juego del Año. Para alzarse con ese título cuenta con una excelente historia, altísimos valores de producción, un apartado artístico y técnico sensacional, tantas cosas para hacer como cualquier GTA, y lo que le faltaba a los otros juegos de la serie: un multijugador muy bien pensado. **Erwin**



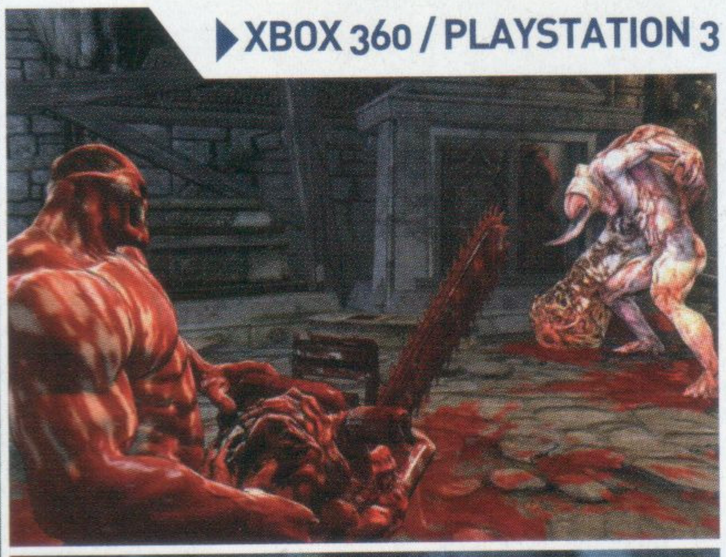


¿DÓNDE LO CONSIGO?
CONSEGUÍ LA VERSION DE PS3 Y XBOX 360 EN LAS SUCURSALES DE COMPUMUNDO, GARBARINO, SONY STYLE Y FRÁVEGA

JUGABILIDAD, APARTADOS TÉCNICO Y ARTÍSTICO, MULTIJUGADOR, HISTORIA, PERSONAJES.

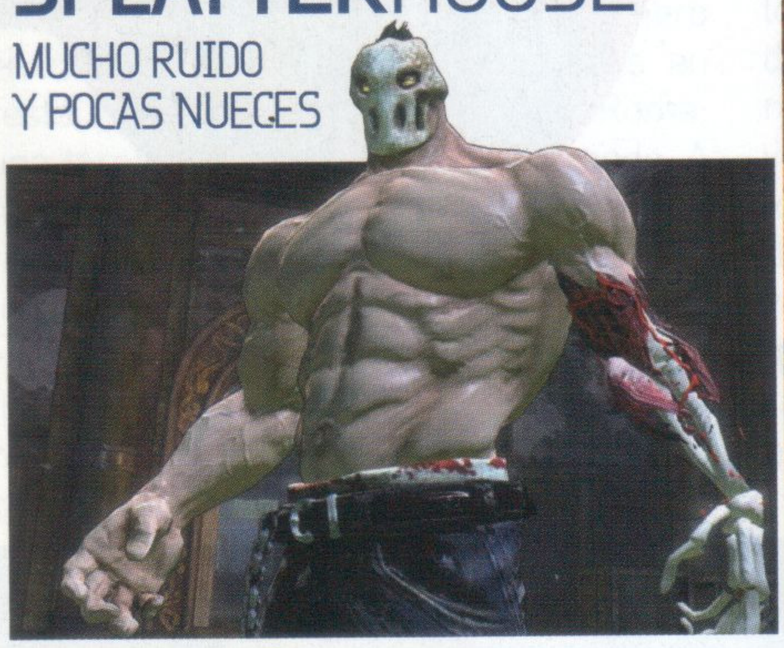
EL MULTIJUGADOR TIENE TIEMPOS DE ESPERA NOTABLES.

PUNTAJE
9.0
ASESINO



SPLATTERHOUSE

MUCHO RUIDO Y POCAS NUECES



GÉNERO ACCIÓN **COMPAÑÍA** NAMCO BANDAI **DISTRIBUCIÓN** NAMCO BANDAI **SITIO** SPLATTERHOUSEGAME.COM/ **MULTIJUGADOR** NO POSEE

Tras haber jugado esta remake del genial Splatterhouse por tan sólo unos minutos, ya era posible darse cuenta de que no estábamos ante un título cualquiera. Un apartado visual extraño, que combina una estética espectacular con otros detalles por demás desprolijos, y una jugabilidad también irregular anticipaban un resultado no del todo feliz. Pero, como decíamos, se trata de un producto muy extraño.

En primer lugar, vale aclarar que se trata de un juego de acción en tercera persona, donde a partir de una sucesión de machaque de botones deberemos ir destruyendo todo tipo de demonios para así rescatar a nuestra novia. La principal virtud dentro de la premisa tiene que ver con los galones de sangre que se desparramarán en pantalla, acompañados por humor absurdo y situaciones típicas de una película clase b. Increíblemente, este desparpajo de felicidad se encuentra sostenido por una historia muy interesante, quizás una de las más sólidas que hemos tenido la oportunidad de observar en el género. Sin embargo, Splatterhouse falla en el aspecto más importante para tratarse de un videojuego, como es la jugabilidad. Dejando de lado lo repetitivo que puede tornarse el género en sí –que en definitiva es un defecto común-, lo cierto es que numerosos errores tornan insoportable la experiencia de juego.

Realizar un combo puede ser una tarea imposible, debido a la lentitud en los movimientos del protagonista, los problemas de colisiones, y unas animaciones que en ningún momento logran amalgamarse. A esto hay que sumarle una escenas de plataformas de bajísima calidad, y unos tiempos de carga larguísimos. Todo esto da lugar a un juego furioso, con una premisa interesante, pero muy mal ejecutado. Y por más que nos duela a los fanáticos del original, esta remake quedará rápidamente en el olvido.

Como no podía ser de otra manera, el juego incorpora un sistema de ejecuciones ultra violentas, a partir de la utilización de los clásicos eventos en tiempo real. De todos modos, estos detalles no compensan un pésimo diseño de niveles y una estructura demasiado plana en cuanto a las misiones. **666**

¿LO SABÍAS?

SPLATTERHOUSE ES EL PRIMER JUEGO EN LLEGAR A LA TAPA DE LA REVISTA DE CIENCIA FICCIÓN Y HORROR FANGORIA.

ARGUMENTO SORPRESIVAMENTE INTERESANTE. VIOLENCIA, HUMOR, SANGRE Y ALGO DE SENSUALIDAD.

TIEMPO DE CARGA ELEVADOS. JUGABILIDAD LLENA DE BACHES, ERRORES Y ELEMENTOS A MEDIO TERMINAR. REPETITIVO Y CARENTE DE IDEAS. AUSENCIA DE MUTLIPLAYER.

PUNTAJE

5.0

MALÉFICO

Sion y UOL Sinectis se unieron en

Sion®

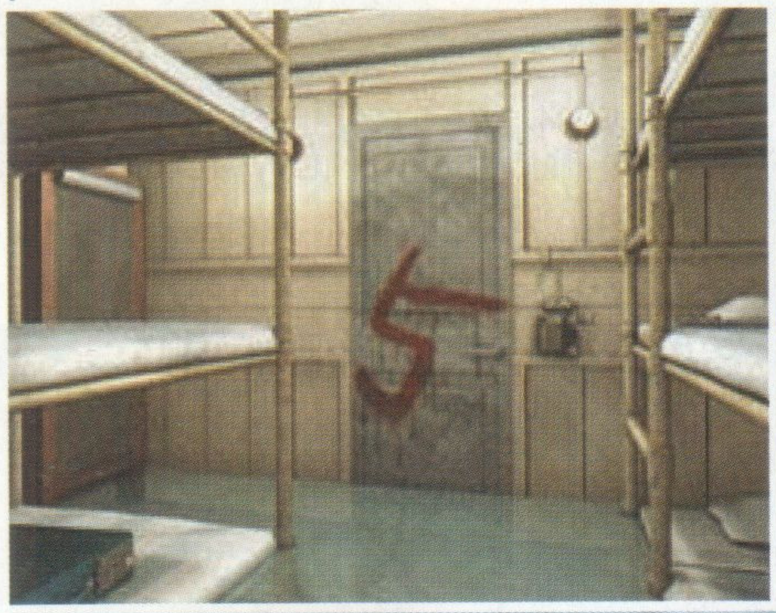
Los dos proveedores de internet con mayor índice de satisfacción de sus clientes suman sus servicios para ser la compañía con mayor cobertura en toda Argentina

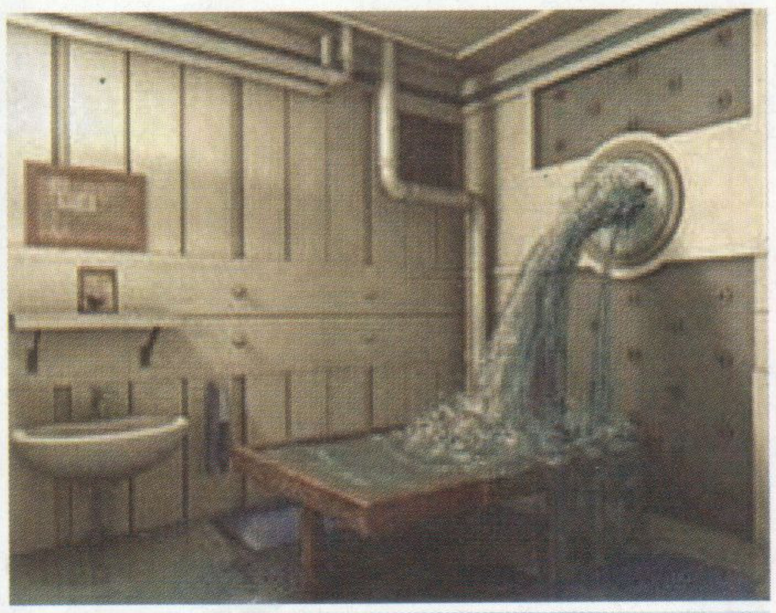
3MB +WIFI $84.90

La mejor calidad de internet

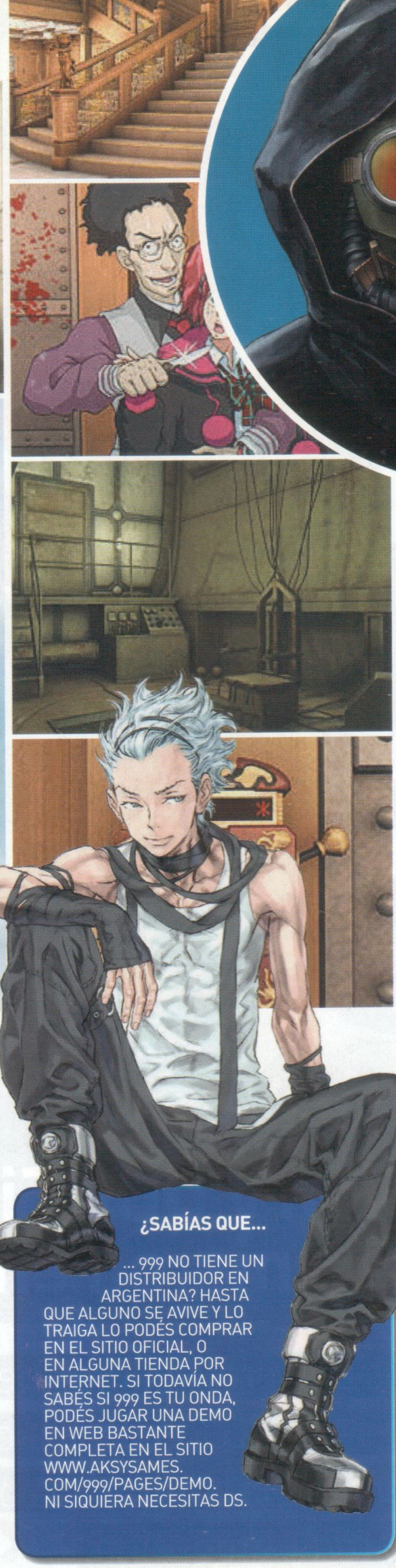
sion.com | 0810.999.0600

$84,90 FINAL X 6 MESES. A PARTIR DEL MES 7, VALOR DE LISTA VIGENTE (ACTUALMENTE $145 FINAL) EN EL ÁREA DE TELEFÓNICA. PROMOCIÓN VÁLIDA PARA EL SERVICIO SION 3 MEGAS EN ÁREA TELEFÓNICA. $84,90 FINAL X 6 MESES. DESDE EL SÉPTIMO MES HASTA EL DÉCIMO SEGUNDO, $99.90 FINAL. A PARTIR DEL MES 13, VALOR DE LISTA VIGENTE (ACTUALMENTE $139,90 FINAL) EN ÁREA TELECOM. HASTA EL 30/11/2010 O HASTA AGOTAR STOCK DE UN TOTAL DE 1000 MODEM. INCLUYE COSTO DE ABONO DE LA OPERADORA. CARGO DE ACTIVACIÓN Y ENVIO $99.90 FINAL. MODEM WIFI EN COMODATO. CONSULTAR PROMOCIONES EN ZONA TELECOM. SÓLO PARA NUEVOS CLIENTES DE BANDA ANCHA SION SOBRE LAS LÍNEAS RESIDENCIALES. SUJETO A DISPONIBILIDAD TÉCNICA, GEOGRÁFICA Y CUPO EN LA CENTRAL TELEFÓNICA. SINECTIS S.A. FLORIDA 537 4TO PISO. CIUDAD DE BUENOS AIRES. CUIT 30-68589598-2. CONSULTAR CONDICIONES DE LA PROMOCION EN WWW.SION.COM.AR





▶ DS



9 HOURS 9 PERSONS 9 DOORS

ERAN NUEVE INDIECITOS...

▶Ellos son nueve. Nueve desconocidos, atrapados en un barco que en nueve horas se hundirá bajo las aguas. Cada uno lleva un brazalete digital con un número que va del uno al nueve. Luego de la desesperación inicial un altavoz se enciende y desde algún lugar del barco se presenta "Zero", el amo del "juego nonario".

Las reglas son simples. Hay 9 puertas en el barco, cada una marcada con un número pintado de rojo sangre. Usando los brazaletes, grupos separados pueden entrar a cada una de las puertas. La puerta nueve es la salida. Si los jugadores intentan hacer trampa, "Zero" detonará el explosivo que cada jugador lleva en el estómago. El objetivo es encontrar la salida, pero las cosas no son tan simples como parecen.

Junpei, nuestro protagonista sospecha algo de inmediato cuando reconoce entre los nueve a su ex compañera de primaria Akane. Es la primera conexión de muchas que iremos descubriendo entre los nueve, mientras poco a poco revelamos los secretos de "Zero" y su juego cruel.

9 Hours, 9 Persons, 9 Doors (digámosle 999) tiene una historia atrapante, y aunque al principio pareciera que sus personajes responden a ciertos esterotipos del animé, a medida que la historia avanza cada uno de ellos va mostrando matices más complejos. La inocente Clover responde a una tragedia cayendo en un estado catatónico que oculta violencia a punto de estallar. El fortachón ingenuo de Seven recupera fragmentos de su memoria que reflejan nobleza y heroismo. El indolente Santa oculta una profunda melancolía que ni siquiera su sarcasmo logra esconder.

999 pertenece al género de "novela visual", muy popular en Japón y casi desconocido en occidente. Las novelas visuales narran una historia casi como un comic animado, dándonos en momentos clave la opción de tomar decisiones que alteran la historia, como en un libro de la serie "elige tu propia aventura". 999 tiene secuencias de una hora en las que solo vemos los personajes conversar y la historia transcurrir, algo que sería insoportable si esta

¿SABÍAS QUE...

... 999 NO TIENE UN DISTRIBUIDOR EN ARGENTINA? HASTA QUE ALGUNO SE AVIVE Y LO TRAIGA LO PODÉS COMPRAR EN EL SITIO OFICIAL, O EN ALGUNA TIENDA POR INTERNET. SI TODAVÍA NO SABÉS SI 999 ES TU ONDA, PODÉS JUGAR UNA DEMO EN WEB BASTANTE COMPLETA EN EL SITIO WWW.AKSYSAMES.COM/999/PAGES/DEMO. NI SIQUIERA NECESITAS DS.

GÉNERO AVENTURA GRÁFICA **COMPAÑÍA** CHUNSOFT **DISTRIBUCIÓN** AKSYS GAMES **SITIO** AKSYS.COM/999 **MULTIJUGADOR** NO

no fuera una de las mejores historias jamás narradas en un videojuego.

Pero no solo hay charlas y decisiones en 999. Mientras los 9 personajes recorren el barco, encuentran los llamados "cuartos de escape". Habitaciones cerradas que debemos abrir resolviendo enigmas a la manera clásica de las aventuras gráficas de los años 90. Los cuartos de escape son una maravilla de diseño, nunca tan difíciles como para trabar nuestro avance en el juego, pero con el nivel de dificultad exacto para mantenernos media hora develando cada enigma. En un toque brillante por parte de los desarrolladores de Chunsoft, nunca estamos solos durante estos escapes, ya que los demás personajes ofrecen conversación, sugerencias y hasta pistas sobre la compleja historia.

Porque lo que empieza como una variante japonesa de una novela de Agatha Christie o de la película "El Juego del Miedo" vuela en direcciones sorprendentes, como la capacidad de transmitir conocimientos de una mente a otra, la historia de la nave hermana del Titanic tripulada por una misteriosa presencia... y la verdad sobre un experimento ocurrido hace nueve años cuyas consecuencias todavía impactan el presente.

999 es un milagro. Un juego perfectamente equilibrado que deslumbra por su inteligencia, la calidad de su traducción y la atrapante rejugabilidad que hace inevitable volver a jugarlo una y otra vez para encontrar los 16 cuartos de escape y los 6 finales, de los que solo uno es el verdadero y al que es imposible llegar en la primera pasada. Aún después de disfrutar las 20 horas de juego de 999, su mundo, sus personajes y su estremecedor final nos quedarán grabados en la memoria con la intensidad de las grandes historias. Esas que nunca se olvidan.

Fichinescu

LOS PERSONAJES. LAS SECUENCIAS DE AVENTURA. EL INCREÍBLE GIRO FINAL DE LA HISTORIA.

QUE AÚN NO TENGA DISTRIBUCIÓN OFICIAL EN ARGENTINA

PUNTAJE

10

NUEVE + UNO

GÉNERO ACCIÓN EN 3º PERSONA **COMPAÑÍA** PROPAGANDA GAMES **DISTRIBUCIÓN** DISNEY INTERACTIVE STUDIOS **SITIO** DISNEY.GO.COM/TRON/INDEX_FLASH.HTML#/GAMES **MULTIJUGADOR** 10 JUGADORES EN LÍNEA

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC

TRON: EVOLUTION

TECNOLOGÍA A MITAD DE CAMINO

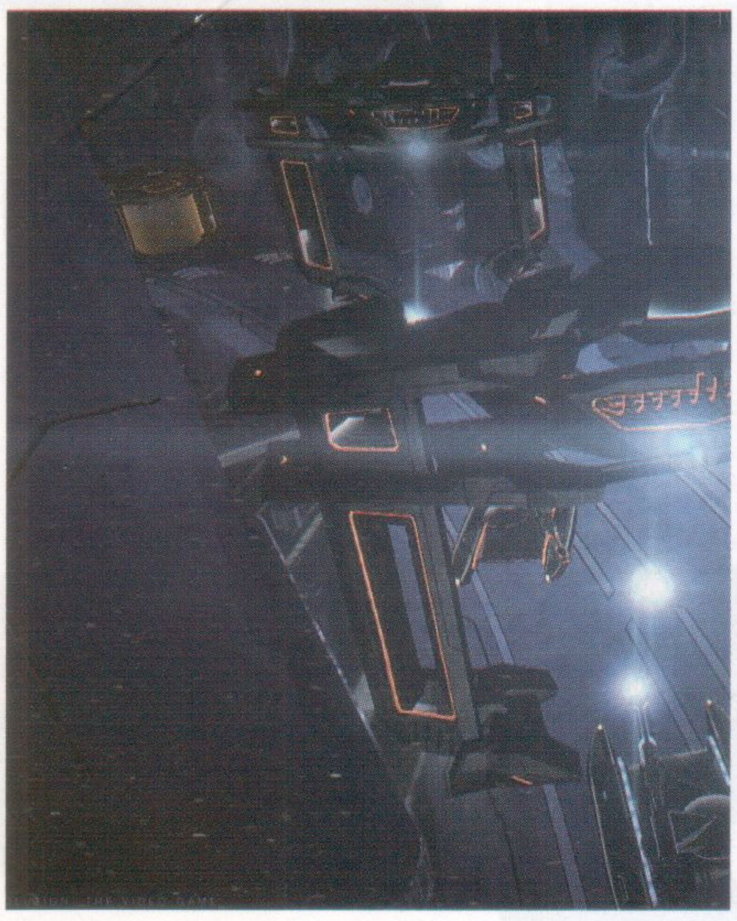
Analizar Tron: Evolution es una verdadera pena, más si tenemos en cuenta que el puntaje ya ha sido decidido. Se trata de esos juegos con grandes virtudes, en especial en el apartado artístico, pero que al momento de ser disfrutados, no producen nada en el jugador. Ya desde el vamos la premisa era interesante, porque no se trata de una adaptación de la película, sino de una precuela que ayuda a entender mejor algunos de los acontecimientos narrados en el film. Y si bien la historia no está del todo bien resuelta en términos de guión, tiene algunos momentos interesantes, además de que se mantiene fluida durante las varias horas de acción que ofrece el modo para un jugador.

Los gráficos, cuya ambientación futurista se acopla a la perfección con las posibilidades de las consolas de videojuegos actuales, también nos han dejado con un buen sabor en la boca. Ni hablar del sonido, que podemos dividir en dos partes. Por un lado tenemos una banda de sonido a cargo de algunos de los compositores más reconocidos de la industria, y por otro unas actuaciones de voces fenomenales. Incluso la ausencia de Jeff Bridges como actor de doblaje no opaca el trabajo realizado por otros artistas, de la talla de Olivia Wilde (más conocida como 13 en la serie House). Pero a pesar de estas virtudes, Tron: Evolution es aburrido y poco innovador. A pesar de lo tentadora que pueda sonar la propuesta, auspiciada como un juego de acción acrobático en tercera persona con algunos toques de rol, lo cierto es que todos los aspectos de la jugabilidad sufren una alarmante ausencia de profundidad. Ni los movimientos al mejor estilo parkour, ni la utilización de Light Cycles logran entretener por más de unos minutos al usuario experimentado, dando como resultado otro juego más del montón. Aún así, podría recomendarse su adquisición a los fanáticos de la franquicia, que seguro apreciarán el trabajo realizado en ciertos aspectos. **666**

El modo multijugador tampoco ofrece algo innovador, por lo que cada una de las modalidades que ofrece Tron: Evolution nos recuerdan a uno u otro juego que ya supimos disfrutar en su momento.

¿LO SABÍAS?

SE ENCUENTRA DISPONIBLE UNA EDICIÓN DE COLECCIÓN, QUE INCLUYE UN MODELO DE LAS CLÁSICAS MOTOCICLETAS DE LUZ.



PC RECOMENDADA

MICRO CORE 2 DUO E6400 2.13GHZ
ATHLON 64 X2 DUAL CORE 5000+
MEMORIA 2 GB
VIDEO GEFORCE GT 240
RADEON HD 3850

APARTADO AUDIOVISUAL MUY BIEN LOGRADO. LA HISTORIA TIENE SUS MOMENTOS.

POCO INNOVADOR Y CARENTE DE PROFUNDIDAD. LA ACCIÓN SE TORNA ABURRIDA AL POCO TIEMPO.

PUNTAJE

6.5

TRONIZADO

▶ PLAYSTATION 3

TIME CRISIS: RAZING STORM

LA PEOR EXCUSA PARA INVERTIR EN MOVE

Si bien las tres remakes que acompañan la pésima campaña original resultan muy divertidas, en especial en multijugador, su escasa duración nos impide recomendar este nuevo Time Crisis.

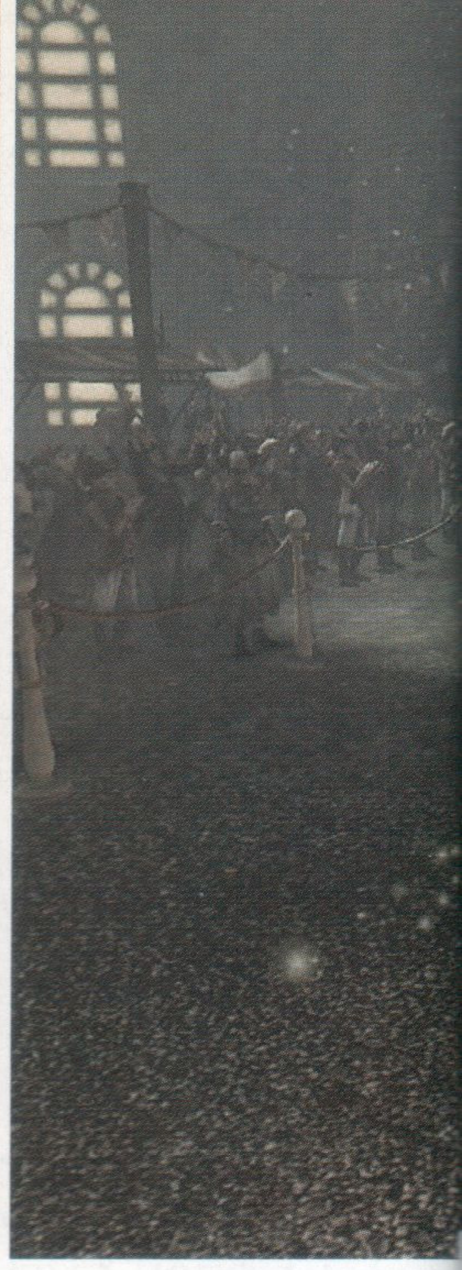
▶Como era de esperarse, los juegos que aprovecharán al cien por ciento el control Move todavía están por llegar, aunque teníamos la esperanza de que Time Crisis: Razing Storm pudiese ser el primero en lograr dicho objetivo. No podríamos haber estado más errados. Pero vayamos por partes o, mejor dicho, dividamos el análisis en dos. Por un lado tenemos una remake de tres arcades de disparos o, como también suele conocerse al género, shooters on rails, Estas tres breves, pero divertidísimas aventuras, han sido más que bien adaptadas a Move, y no podemos menos que aplaudir el trabajo realizado en ese sentido. El problema está en que los tres juegos en su conjunto tienen una duración que a duras penas supera las dos horas, y es por ello que los desarrolladores decidieron crear un juego para acompañar el pack. Dicho agregado ofrece casi el triple de duración, además de un multijugador en línea con las modalidades más tradicionales. Lo único malo es que hicieron un trabajo HORRIBLE adaptando el esquema de control propio del género, haciendo de la experiencia de moverse y apuntar una verdadera calamidad. A tal punto es así, que ni siquiera resulta divertido ir disparándole a todo tipo de enemigos. Enemigos que además carecen de un mínimo razonable de inteligencia artificial, y que para colmo de males ni siquiera lucen bien gráficamente. Así que si pensaban gastar sus ahorros en un juego para Move, lo mejor que pueden hacer es seguir esperando un poco más. **666**

LAS TRES REMAKES SON REALMENTE DIVERTIDAS...

... PERO MUY CORTAS. ESPANTOSO SISTEMA DE CONTROL.

PUNTAJE **5.0** CRÍTICO

GÉNERO ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA **COMPAÑÍA** NAMCO BANDAI GAMES **DISTRIBUCIÓN** NAMCO BANDAI GAMES **SITIO** WWW.TIME-CRISIS.COM **MULTIJUGADOR** 8 JUGADORES, EN LÍNEA



XBOX 360

FABLE III

NO ME BANCO A MI HERMANO

La revolución industrial ha llegado a Albión, y con ella, nuevas formas de oprimir al pueblo. El héroe que salvara al reino en Fable II y se convirtiera en su rey murió hace mucho, dejando dos hijos. El mayor de ellos, convertido en su sucesor, lamentablemente no ha heredado las buenas cualidades de su padre, e intoxicado por el poder, se ha convertido en un despótico tirano. Naturalmente, estará en manos del menor –nosotros- rectificar las cosas, liderando la revolución contra nuestro hermano, y cumpliendo las promesas realizadas por el camino a quienes nos ayudan en la empresa.

Con esta premisa, Fable III nos vuelve a sumergir en una versión fantástica de la Inglaterra medieval, presentando como novedades tres nuevas mecánicas: la posibilidad de interactuar con los personajes tocándolos, armas que evolucionan de acuerdo a cómo las utilicemos, y la capacidad de decidir el futuro de Albión actuando como su gobernante.

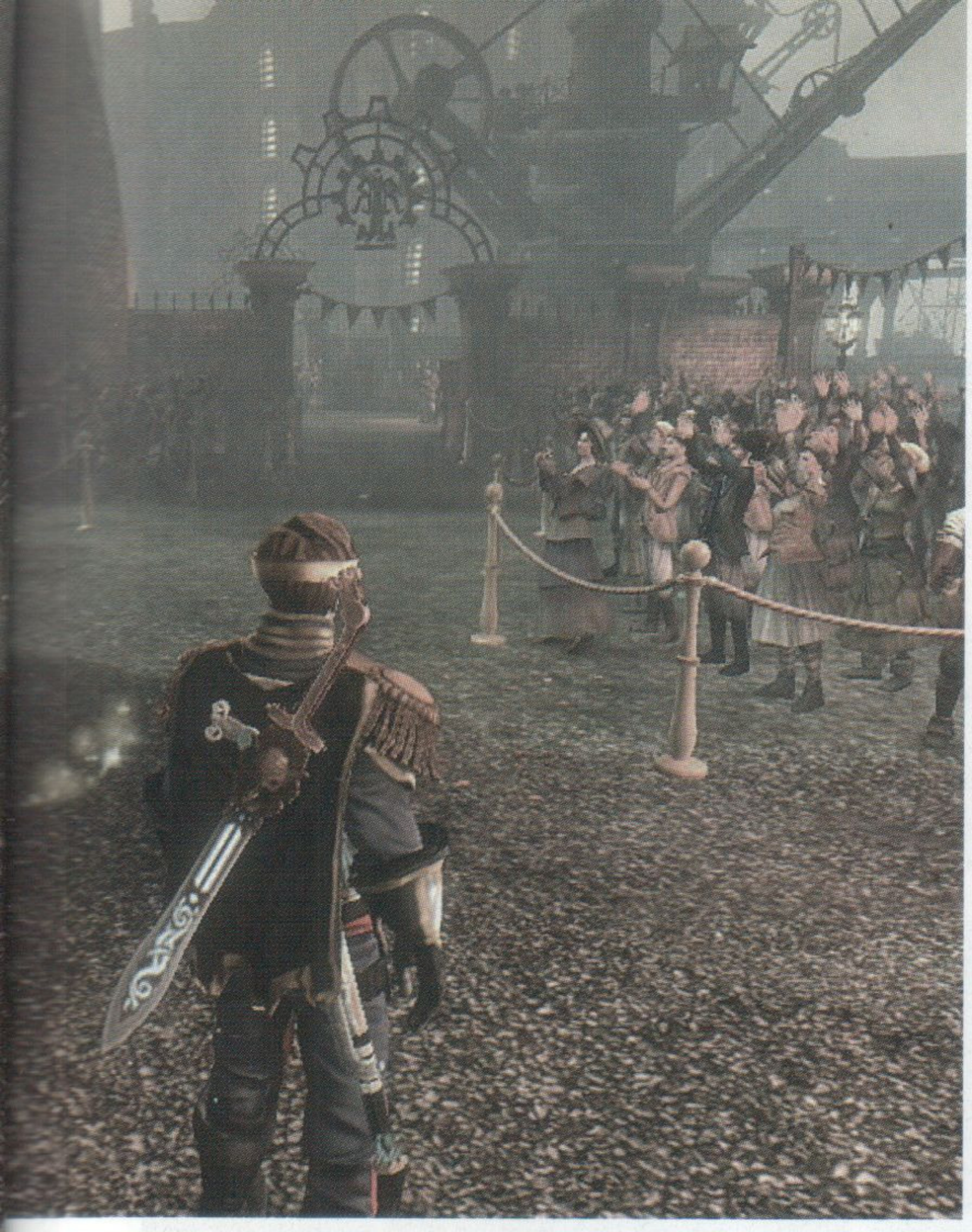
El mundo en el que se desarrolla el juego es una versión renovada del que ya disfrutáramos en Fable II, a la cual se han agregado nuevas zonas, mientras que se suprimieron algunas otras. Gráficamente bellísimo, con un diseño de arte sencillamente fantástico, y una estética "muy Dickens" en sus habitantes, Albión es un universo que pide a gritos ser explorado hasta en sus más mínimos detalles.

El largo modo historia de Fable III está basado en nuestra labor en pos de obtener el favor del pueblo, como medio para poder derrocar a nuestro malvado hermano y convertirnos en el nuevo rey de Albión.

Para ello, habremos de cumplir tanto las misiones de las que se compone la trama principal, como una enorme cantidad de misiones secundarias que nos encargarán los ciudadanos de cada pueblo, y que se caracterizan por su enorme variedad y sentido del humor, yendo desde obtener los calzoncillos de un malvado capitán de la industria,

Al igual que en Fable II, una buena forma de ganar dinero al comienzo –antes de convertirnos en el mayor terrateniente de Albión- es emplearnos en los diversos trabajos disponibles en cada pueblo: amasar pasteles, forjar espadas, y convertirnos en un Guitar Hero medieval.

GÉNERO ROL **COMPAÑÍA** LIONHEAD STUDIOS **DISTRIBUCIÓN** MICROSOFT GAME STUDIOS **SITIO** LIONHEAD.COM/FABLE/FABLEIII **MULTIJUGADOR** 2 JUGADORES EN LÍNEA



hasta ayudar a la separación de una irreconciliable pareja, pasando por la clásica obtención de raros ítems que, oh casualidad, se encuentran en lo más profundo de una zona plagada de balverines (hombres lobo) o hollow men (zombis), por ejemplo.

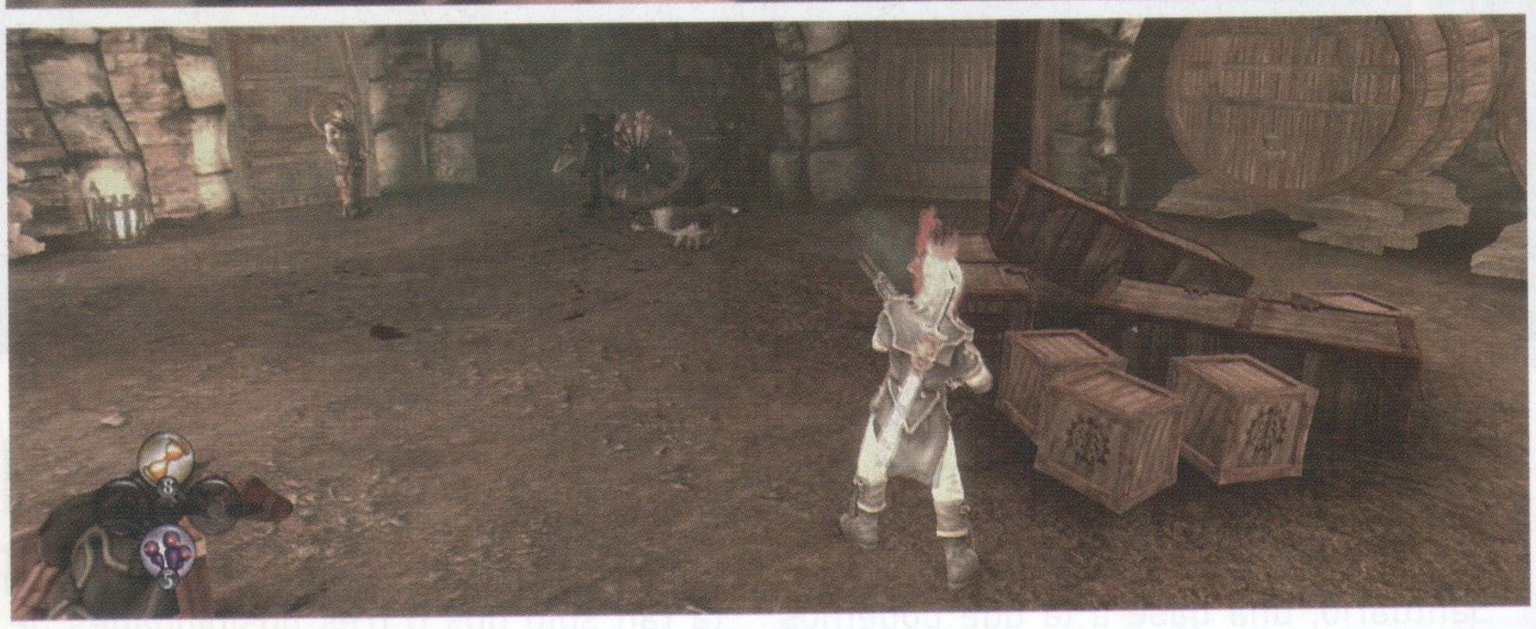
A medida que cumplimos misiones, ganamos guild seals (sellos de la cofradía) como recompensa, mediante los cuales podemos acceder a una de las incorporaciones de Fable III: el Camino al Trono, una suerte de sendero místico jalonado por puertas que se van abriendo a medida que alcanzamos diversos hitos en la trama, y a lo largo del cual hay una serie de cofres que podemos abrir pagando con sellos de la cofradía, y que contienen diversas mejoras para nuestro personaje, como nuevas expresiones, la posibilidad de adquirir inmuebles –la base de nuestro progreso económico-, y capacidad de daño incrementada para nuestras armas y hechizos.

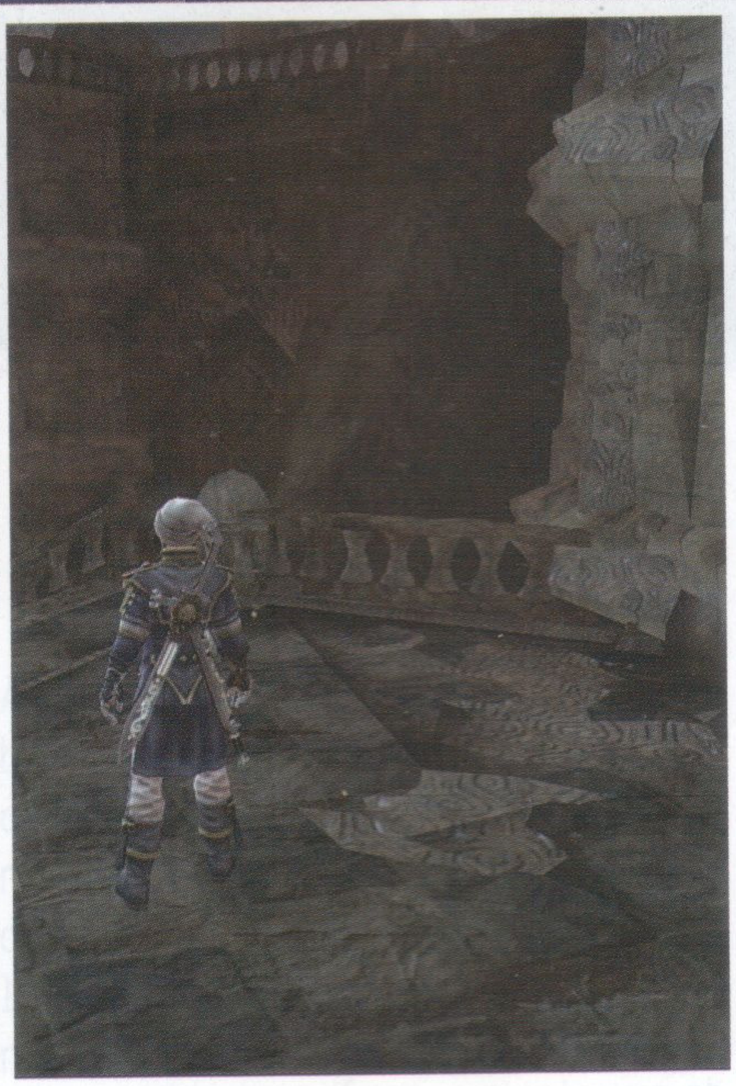
Por otra parte, el juego incorpora un Santuario, una base a la que podemos teleportarnos en cualquier momento, y donde podemos cambiar nuestra vestimenta, armas y guanteletes de hechizos, así como administrar nuestro imperio financiero, comprando, alquilando y vendiendo propiedades, y ajustando precios.

A lo largo de la aventura tenemos la posibilidad de entablar relación con cuanto poblador de Albión se nos cruce, así como de conocer a una gran cantidad de personajes a cuál más interesante. Lo cual nos lleva a hablar del mayor problema de Fable III: la jugabilidad del mismo ha sido enormemente simplificada con respecto a su predecesor. A la hora de relacionarnos con los ciudadanos, en vez de poder elegir nosotros la expresión que queremos realizar, el juego arbitrariamente nos presenta tan sólo dos o tres posibilidades de interacción, en vez de la docena o más de su predecesor. Esta corta selección se aplica a todos los ciudadanos, así que imagínense lo gay que resulta, por ejemplo, que para hacernos amigos del herrero del pueblo tengamos que bailar con él, alzándolo en el aire y finalizando la danza con un beso en su nudosa mano a la vista de todo el mundo. O que, en una misión de escolta, debamos llevar a nuestro escoltado de aquí para allá tomado de la manito como a nuestra novia.

El combate también se ha simplificado, manteniendo el sistema de ataque basado en un solo botón para cada tipo

LOS ESQUELETOS DE TRINE EN SU INTERPRETACIÓN MÁS ELOCUENTE





-magia, armas a distancia y combate cuerpo a cuerpo-, pero pudiendo realizar un solo hechizo de acuerdo al guantelete que portemos, o uno combinado si usamos dos guanteletes distintos. El perro ahora es invencible, con lo cual ya no es necesario curarlo ni alimentarlo, y la carencia de un sólo momento de protagonismo por parte del mismo hace difícil involucrarnos afectivamente con él, relegándolo a la función de mero detector de metales con ladrido incorporado.

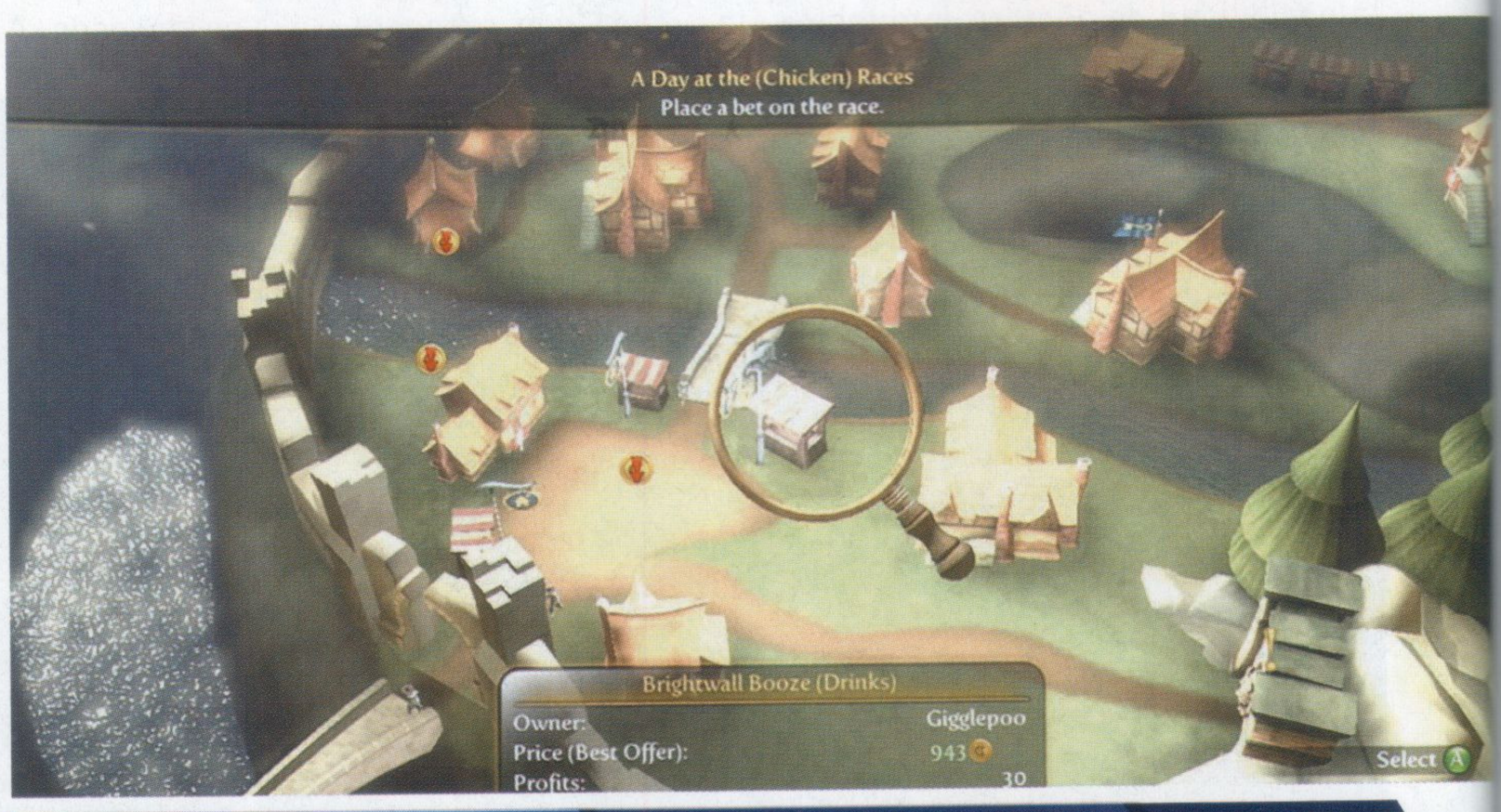
Las decisiones morales que constituían el punto fuerte de su predecesor, en Fable III tan sólo tienen una importancia marginal, haciendo que, en definitiva, dé lo mismo que seamos un dechado de virtudes, o un verdadero HDP.

Otro detalle negativo es que, a diferencia de su predecesor, Fable III adolece de defectos técnicos, como notorias ralentizaciones, acompañantes que se quedan trabados detrás de una pared, roca o árbol, o nuestro perro que da vueltas durante diez minutos alrededor de un tesoro enterrado antes de señalarnos el lugar donde cavar.

Finalmente, el juego pierde gran parte de su interés cuando nos convertimos en rey, ya que el segmento del juego durante el cual tomamos decisiones y cumplimos promesas nada tiene de emocionante en comparación con todo lo que hicimos para llegar hasta allí, y la evolución de las armas únicas, si bien es un detalle interesante, no aporta mucho.

En definitiva, Fable III es un título con una jugabilidad sencilla y poco desafiante, que lo convierte en un paseo. Sin embargo, la enorme belleza de su mundo, su magnífico sentido del humor, y la posibilidad de convertirnos en el rey de Albión resultan atractivos suficientes para convertirlo en un título digno, aunque lejos de la excelencia de sus dos predecesores. **Erwin**

Desde el Santuario podemos acceder también a las características multijugador, que permiten visitar el mundo de juego de un amigo o invitarlo al nuestro, compartiendo aventuras, ítems, recursos, e incluso formar una pareja y tener hijos.

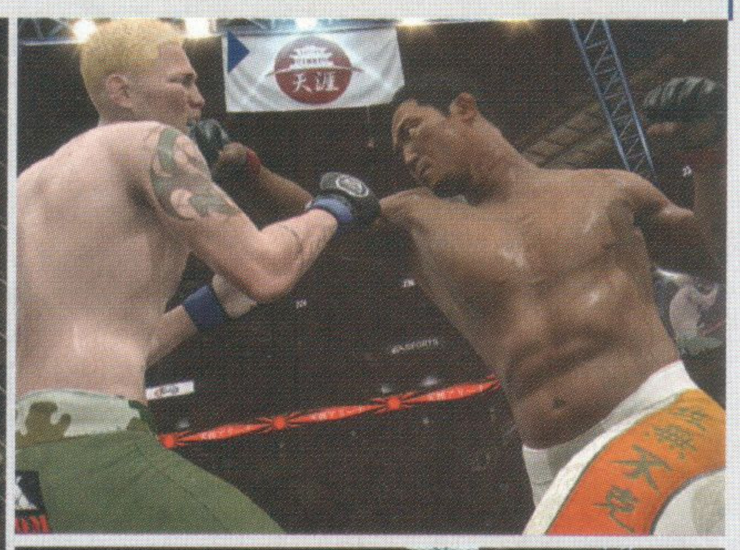


¿DÓNDE LO CONSIGO?
CONSEGUÍ LA VERSION DE XBOX 360 EN LAS SUCURSALES DE COMPUMUNDO.

ARTÍSTICAMENTE MAJESTUOSO. EXCELENTE SENTIDO DEL HUMOR. SISTEMA ECONÓMICO PERFECTO.

JUGABILIDAD SIMPLIFICADA QUE NO REPRESENTA NINGÚN DESAFÍO. MUCHOS PROBLEMAS TÉCNICOS.

PUNTAJE
7.0
MUY BUENO



XBOX 360 / PLAYSTATION 3

EA SPORTS **MMA**

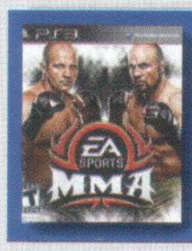
DEMOLEDOR ARRANQUE DE UNA NUEVA FRANQUICIA

EA Sports MMA ofrece una experiencia de alto nivel, aunque al ser la primera entrega de una saga, tiene cosas para mejorar en la próxima entrega, como algunos detalles en la inteligencia artificial y en los golpes.

Un deporte desprestigiado por miles, y amado por un número similar de fanáticos, son las artes marciales mixtas. Y como todo deporte popular, no tardó en hacer su incursión en el mundo de los videojuegos. En la actualidad el principal exponente de la disciplina es el genial UFC Undisputed de THQ, un verdadero exitazo a nivel críticas. Con el lanzamiento de EA Sports MMA, la empresa más representativa dentro de los juegos deportivo intenta adueñarse del trono. No podríamos decir que ha logrado su objetivo con claridad, pero lo cierto es que nos han entregado un producto de gran calidad que seguramente alcanzará su potencial máximo en los próximos años. Las diferencias con UFC Undisputed están muy marcadas, y ya se notan en los controles, muy similares a los utilizados en la saga Fight Night. El resultado da cuenta de un esquema complejo, pero muy variado y entretenido una vez que le agarramos la mano. Más si a esto le sumamos los tan variados estilos entre los luchadores, por lo que cada combate requerirá de una gran planificación de entrada y también un gran componente de adaptabilidad a las circunstancias. Con respecto a las modalidades, MMA ofrece sólidas opciones tanto para un jugador, como en multijugador. El modo Carrera, más allá de algunas inconsistencia resulta muy entretenido, mientras que las partidas online llevan el sello de calidad propio de EA Sports. Todo esto que mencionamos se combina con un apartado audiovisual fenomenal, ofreciendo un conjunto en extremo sólido, pero con algunos defectos. Los que más molestan son los extraños ángulos que asume la cámara, la ausencia de las clásicas opciones de personalización facial, los elevados tiempos de carga, y algunos problemas de impacto con respecto a ciertos golpes. Aún así, MMA da comienzo a una saga que esperemos seguir analizando año a año en las páginas de nuestra revista. **666**

¿LO SABÍAS?

DEBIDO A VARIOS INCONVENIENTES ENTRE EA Y LA UFC, SE NOTA LA AUSENCIA DE VARIOS LUCHADORES POPULARES.



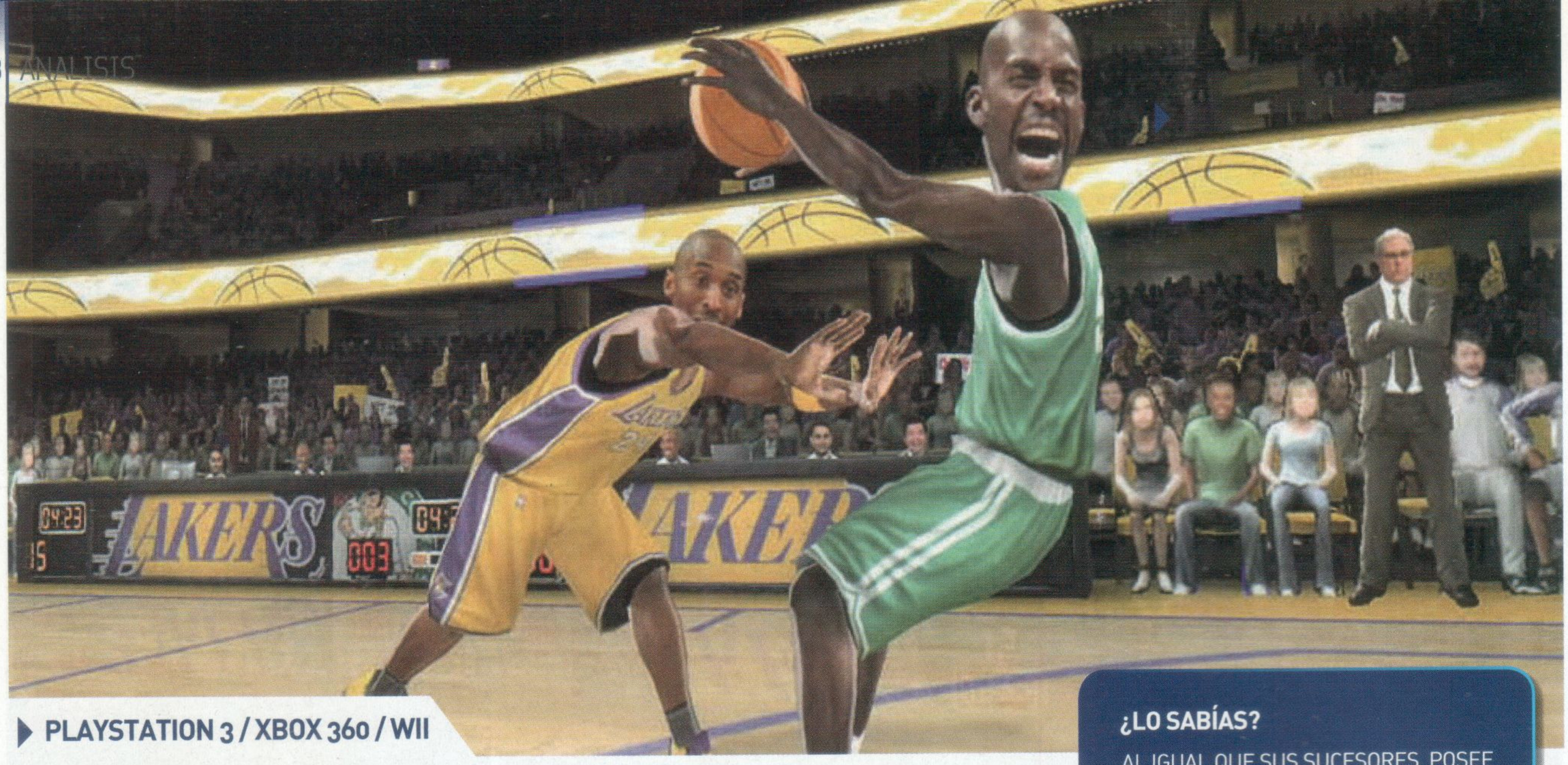
¿DÓNDE LO CONSIGO?
DISPONIBLE PARA PS3 Y X360 EN LAS SUCURSALES DE FALABELLA, COMPUMUNDO Y GARBARINO.

EXCELENTE ESQUEMA DE CONTROL. ENTRETENIDO TANTO EN SINGLE COMO EN MULTIJUGADOR. APARTADO AUDIOVISUAL MUY CUIDADO.

ELEVADOS TIEMPOS DE CARGA. ALGUNOS GOLPES PODRÍAN HABER SIDO MEJOR CAPTADOS.

PUNTAJE
8.5
APLASTANTE

GÉNERO DEPORTIVO **COMPAÑÍA** EA TIBURON **DISTRIBUCIÓN** ELECTRONIC ARTS **SITIO** EASPORTS.COM/MMA/ **MULTIJUGADOR** 2 JUGADORES, 2 EN LINEA



▶ PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / WII

NBA JAM
ENCESTANDO NOSTALGIA

¿LO SABÍAS?

AL IGUAL QUE SUS SUCESORES, POSEE MONTONES DE SECRETOS, ENTRE LOS QUE SE INCLUYEN PERSONAJES POLÍTICOS ESTADOUNIDENSES Y FAMOSOS COMO LOS BEASTIE BOYS.

▶Los juegos deportivos son cada vez más complicados. Los que buscan una experiencia que no requiera horas de práctica, se ven en la dificultosa tarea de excavar entre la montaña de compilaciones de dudosa calidad. Es que más allá de esa presentación insulsa de "minijuegos", con excepción de las series de Nintendo, no existe una propuesta seria de juegos deportivos casuales. Electronic Arts se la jugó, apelando fuertemente a la nostalgia, con NBA Jam, que es una revisión del homónimo lanzado a principio de la década del 90. El control es muy similar, con un pequeño retoque, ya que los tiros y la defensa son con el segundo analógico, o, en Wii, con movimientos del control. El esquema también es el mismo, de dos contra dos, sin ningún tipo de falta excepto bloquear la pelota desde dentro del aro, y todo tipo de piruetas sobre humanas. Esta simpleza conserva estoicamente el espíritu de NBA Jam, y podemos decir que es igual de divertido, tan igual que sería lo mismo sacarle el polvo a una Super Nintendo. Para justificarlo, EA Sports le agregó montones de modos, desafíos, etc. La parafernalia usual contemporánea. Estos agregados son insuficientes como para no sentir que –además de ser el mismo juego- hubiera sido una mejor opción en formato descargable, en vez de cobrarlo casi como un juego completo en disco.

Las diferencias entre la versión de PS3 y 360 con respecto a la de Wii son dos. En los gráficos, y en un caso único hasta el momento, Wii lleva las de ganar. Si bien es verdad que la versión en alta definición se ve mejor, tiene la contra de que es todo tan brillante que en los momentos más peleados de los partidos es posible perder de vista la pelota, algo que no nos sucedió en Wii. La otra es el modo online, que en Wii no existe. Pero inherentemente NBA Jam es de una época en donde era necesario estar codo a codo con nuestros amigos, por lo que ese modo no funciona tan bien como suena.

NBA Jam sigue siendo tan divertido como el primer día, especialmente con amigos, pero no estamos seguros que el precio de admisión de este paseo nostálgico sea el correcto. **Rockman**

¿LO SABÍAS?

ORIGINALMENTE LAS VERSIONES DE PS3 Y 360 IBAN A SER MÁS SIMPLES Y ESTAR INCLUIDAS DE REGALO EN NBA ELITE 11.

CONTROL, MULTIJUGADOR LOCAL.

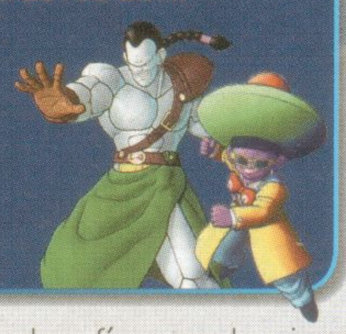
JUEGO EN LÍNEA POBRE, NOS PODEMOS DIVERTIR IGUAL CON LOS VIEJOS NBA JAM.

PUNTAJE
7.5
(BOOM-SHAKA-LAKA)

GÉNERO EA CANADA **COMPAÑÍA** EA CANADA **DISTRIBUCIÓN** EA SPORTS **SITIO** NBA-JAM.EASPORTS.COM **MULTIJUGADOR** 4 JUGADORES, 4 EN LÍNEA

EL JUEGO CUENTA CON 90 PERSONAJES, ENTRE ELLOS, ALGUNOS QUE JAMÁS HABÍAN APARECIDO EN UN JUEGO DE DRAGON BALL. ESTOS SON:

- DOORE
- NEIZ
- ANDROIDE 14
- ANDROIDE 15
- TARBLE
- SALZA
- HATCHIYACKU



▶ PLAYSTATION 3 / XBOX 360

DRAGON BALL: RAGING BLAST 2

SUPER GUERREROS DEL ESPACIO

▶ El primer Raging Blast fue un tanto decepcionante por no haber alcanzado la espectativa esperada para el sucesor de la lograda saga Budokai Tenkaichi de PS2 y Wii. En esta segunda parte, los desarrolladores prometieron tener muy en cuenta las críticas hechas por los fans. No sabemos exactamente qué tipo de críticas tomaron, pero por lo visto, puede que no hayan sido de las más constructivas.

Los gráficos cambiaron de estilo, alejándose completamente del "Cel Shading" al que estabamos acostumbrados, para pasar a tener un sombreado un tanto extraño para un juego basado en un anime, además del aspecto plasticoso que tienen los personajes. Esto es una cuestión de gusto, pero es raro que en lugar de pulir aún más el estilo de siempre (como lo hace la saga Naruto Ultimate Ninja Storm) hayan decidido tomar otro rumbo.

Esta vez no hay modo historia. Es cierto que es algo medio repetitivo jugar una y otra vez la misma aventura en cada salida de un juego de Dragon Ball, ¿pero a alguno de los seguidores de la serie le importa esto? En su lugar tenemos el modo Galaxia, donde debemos elegir un personaje y combatir cumpliendo ciertas condiciones, como vencer al oponente, hacerlo en un tiempo determinado, acabarlo con una técnica especial o mientras nuestra energía va disminuyendo gradualmente, entre otras. Este modo no muy original que digamos, nos demandará horas y horas si queremos terminarlo en un 100%, algo verdaderamente difícil y que resulta un verdadero desafío para los jugadores más avanzados.

La jugabilidad se sigue puliendo más y más. Y aunque las técnicas especiales se mantienen en la misma línea de siempre, las posibilidades en lo relacionado a las peleas cuerpo a cuerpo son mayores que nunca.

La cámara también ha mejorado mucho, por lo que pasó de ser terrorífica en la primera parte, a ser molesta en casos muy particulares, como por ejemplo, cuando el enemigo está en una posición muy por encima de nosotros.

Raging Blast 2 es un muy buen juego, pero decepciona un poco que, con las capacidades técnicas de las consolas actuales, tan sólo se dediquen a hacer actualizaciones, agregar personajes y no le pongan las suficientes ganas para lograr sorprendernos y marcar un verdadero quiebre en la saga. **Taice**

¿LO SABÍAS?

EL JUEGO INCLUYE UNA ANIMACIÓN DE DRAGON BALL Z QUE NUNCA SE EDITÓ EN OCCIDENTE. EN REALIDAD ES UNA REVERSIÓN DE UNA DE 1993 LLAMADA "SAIYAJIN ZETSUMETSU KEIKAKU" O "EL PLAN PARA EXTERMINAR A LOS SAIYAJIN" QUE A SU VEZ ESTABA BASADA EN UN JUEGO DE ROL DE DRAGON BALL Z PARA NES.
ES UN LIO, PERO LA COSA ES QUE UNA VEZ QUE PODAMOS VER TODA ESTA ANIMACIÓN DE 30 MINUTOS, DESBLOQUEAREMOS A HATCHHYACK.
SI, DESBLOQUEAR POR MIRAR. ES RARO.

¡¡¡GUARDA LA CAPOCHA, KRILIN!!!

¿DÓNDE LO CONSIGO?
CONSEGUÍ LA VERSION DE PS3 EN LAS SUCURSALES DE COMPUMUNDO, GARBARINO Y SONY STYLE

- JUGABILIDAD MÁS PULIDA.
- 90 PERSONAJES.
- EN MUCHOS ASPECTOS NO HA HABIDO DEMASIADAS MEJORAS.

PUNTAJE
7.0
GALÁCTICO

GÉNERO PELEAS **COMPAÑÍA** SPIKE **DISTRIBUCIÓN** NAMCO BANDAI GAMES **SITIO** DRAGONBALL.NAMCO.COM **MULTIJUGADOR** 2 JUGADORES

▶ WII

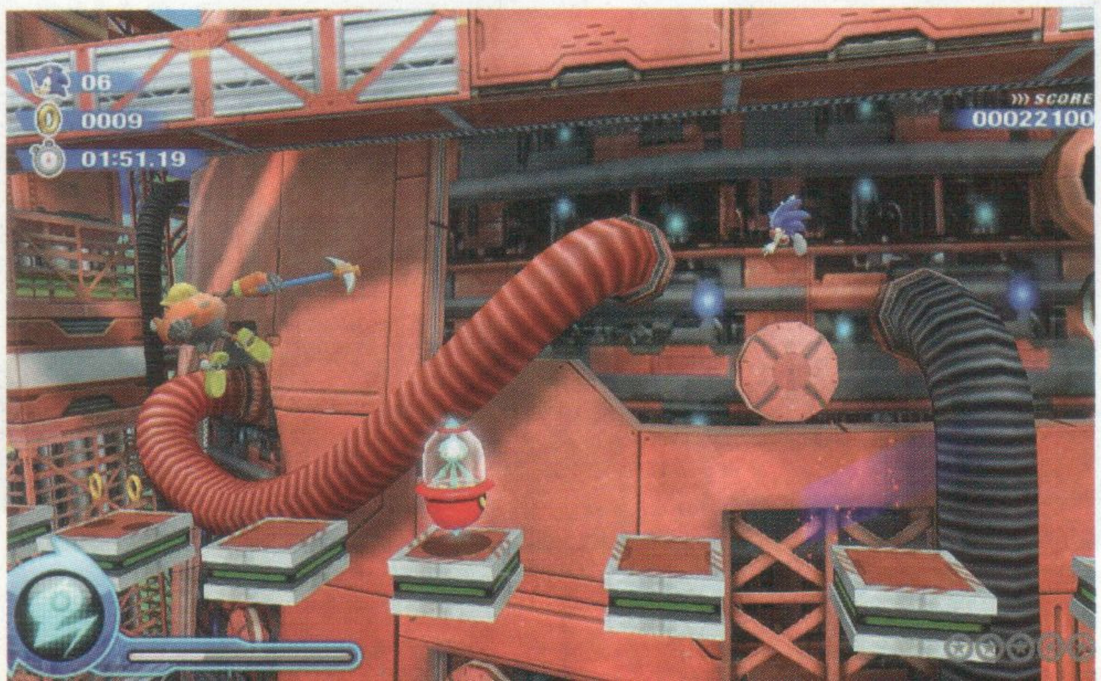
SONIC COLORS

UN REGRESO ESPERANZADOR

GÉNERO PLATAFORMAS **COMPAÑÍA** SONIC TEAM **DISTRIBUCIÓN** SEGA **SITIO** WWW.SONIC-COLORS.COM **MULTIJUGADOR** 2 JUGADORES

▶La añeja mascota de Sega está de regreso por enésima vez, y después de haberlo visto pelear con espadas, convertirse en hombre lobo, y hacer de todo con tal de recuperar un poco de fama, ya nadie, ni siquiera los que aún guardan cierto cariño por el erizo azul, tenian esperanzas de que la franquicia pudiera revindicarse. Pero para sorpresas de todos, Sonic Colors resultó ser un título por demás decente, que si bien está muy lejos de presentar algo novedoso o atrapante, cumple con uno de los requisitos más básicos y esenciales, que es divertir. Sonic Color es un juego, valga la redundancia, colorido, muy colorido, con una excelente presentación visual, un diseño de niveles bastante creativo, y condimentado con la acción frenética que siempre caracterizó a la saga. Aquellos fanáticos más acérrimos encontrarán sólo una sombra de lo que solía ser el viejo erizo azul, pero pese a todo, lograrán sentir un poco de la esencia que tanto marcaba a la serie. El carismático erizo volverá a vérselas con el nefasto Dr. Eggman para desbaratar sus planes, pero esta vez contará con la ayuda de unos bizarros bichejos alienigenas, llamados Wisps, que le otorgarán a nuestro protagonista azulado diversos poderes especiales, un total de ocho para ser precisos, que pese a no cumplir un rol demasiado relevante en la jugabilidad, más que para ayudarnos a acceder a algún que otro lugar secreto, le añaden cierto condimento a la jugabilidad clásica de la saga. Y es que Sonic Colors es un plataformero adrenalínico como los viejos fichines de Sega Genesis, con niveles que presentan un muy buen diseño y hasta caminos alternativos, que por partes se juega de costadito, o bajo una 3D lateral, y por otras desde una vista trasera, en donde controlaremos a Sonic como si se tratara de un juego de carreras, recolectando monedas a lo loco, similar a ciertas entregas anteriores lanzadas para Wii. Puede que sea un reciclado de todos los aspectos rescatables de otros títulos, y que no ofrezca mucha originalidad que digamos, pero al menos presenta una jugabilidad decente y digna de la franquicia, que por cierto implementa satisfactoriamente el uso del control de movimiento de la consola, postulándose sin duda, como el mejorcito de todos los juegos del erizo azul que hayamos visto en los últimos años. **Nigromante**

El juego ofrece también una sencilla pero divertida modalidad para dos jugadores, que nos permitirá competir o intentar cooperar con un amigo, en una serie de niveles diseñados especialmente para esta opción.



NIVELES CREATIVOS, COLORIDO Y REPLETO DE ACCION FRENETICA. EXCELENTE APARTADO VISUAL.

JEFES UN TANTO FLOJOS, SIGUE SIENDO UNA SOMBRA FRENTE A LOS VIEJOS JUEGOS DE SONIC.

PUNTAJE **7.5** SÓNICO

RAVING RABBIDS: TRAVEL IN TIME

NUEVO CHISPAZO DE UN GÉNERO SATURADO

Ya ha quedado más que claro que cuando una fórmula se repite hasta el hartazgo, deja de funcionar. Así de sencillo es el concepto, pero al parecer muchas compañías no terminan de comprenderlo, porque siguen sacando compilaciones de mini juegos para Wii una, y otra, y otra, y otra vez. Tan saturado está el mercado de este género que incluso los productos de calidad se tornan absolutamente prescindibles. El caso de Raving Rabbids: Travel in Time ejemplifica muy bien la situación, porque estamos en presencia de un título con altos valores de producción, mucho humor y personalidad. Y aún así, la mecánica vuelve a repetirse, generando una inevitable pérdida de interés en el usuario. El peor pecado ha sido el de limitar el estilo de los mini juegos a un puñado, que luego se repiten en cuanto a su fórmula por diversos escenarios. Por más divertidas que puedan ser en un principio las carreras voladoras, los niveles de plataformas o mismo los de disparos, lo cierto es que no resisten demasiadas partidas. Se trata de algo inevitable, debido a la ausencia de profundidad de esta clase de juegos, más cuando no ofrecen algo nuevo, sustancial. De todos modos, el multiplayer puede tornarse interesante si tenemos cuatro amigos, o bien si deseamos competir Online. La única limitación en este último apartado es que solamente dos consolas pueden conectarse al mismo tiempo, por lo que se necesitará un mínimo de dos personas por plataforma. Dejamos para el final el punto más fuerte del juego, que tiene que ver con el humor de todas las partidas. Los adorables y al mismo tiempo psicóticos Rabbids irán viajando en el tiempo, participando en algunos eventos decisivos en la historia de la humanidad e incluso alterando su curso. Las situaciones que se pueden dar resultan hilarantes, y en definitiva resulta la mejor excusa para comprar un título que no se destaca dentro de un género sobrecargado. **666**

Además de los eventos principales de la aventura, también podrán disfrutarse de otros agregados, tales como competiciones de preguntas y respuestas, o mismo algunos mini juegos musicales, no del todo bien resueltos.

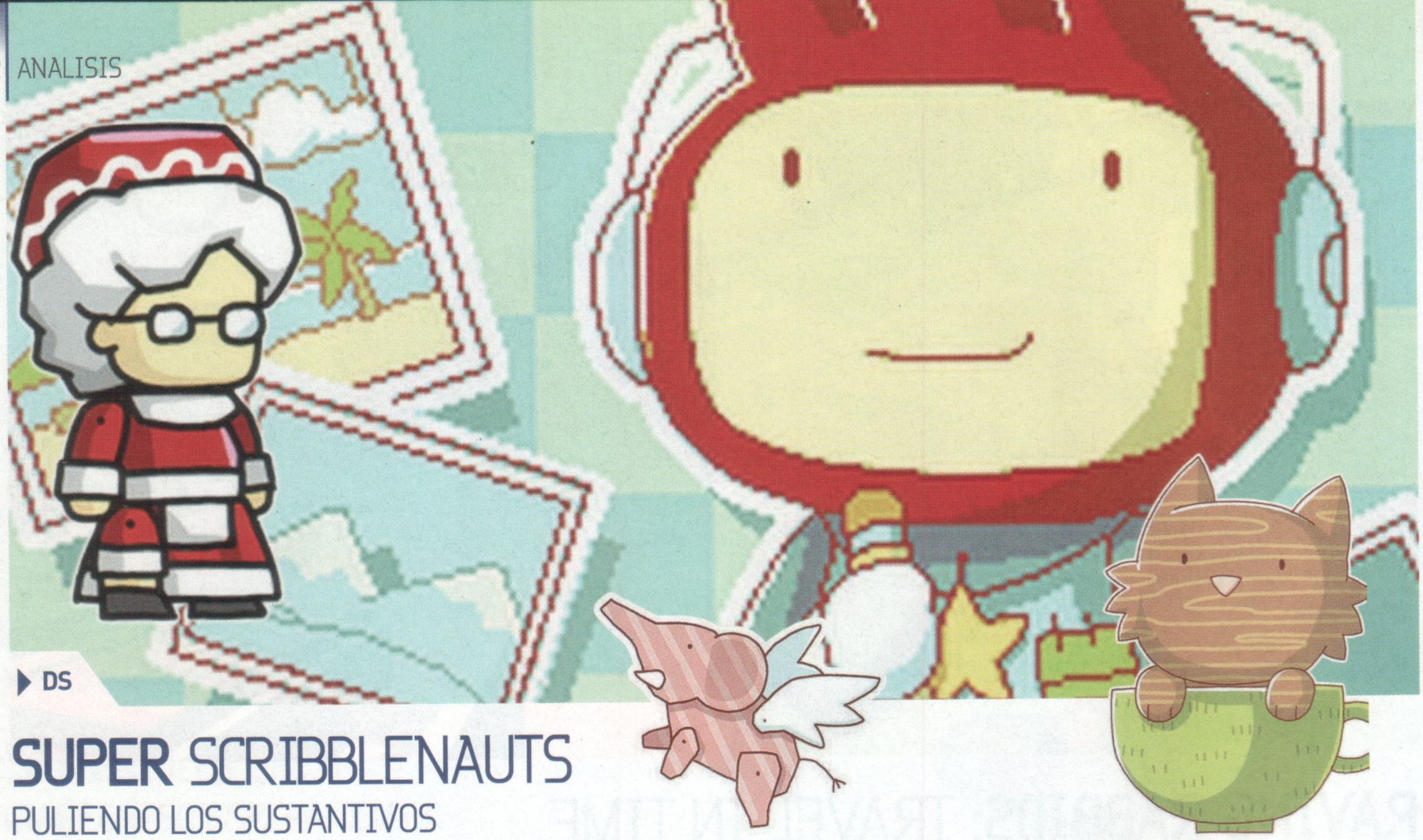
LLENO DE HUMOR ABSURDO PERO QUE FUNCIONA A LA PERFECCIÓN.

FÓRMULA REPETITIVA Y CON POCAS NOVEDADES.

PUNTAJE
6.0
BUENO

GÉNERO MINI JUEGOS **COMPAÑÍA** UBISOFT PARIS **DISTRIBUCIÓN** UBISOFT **SITIO** RABBIDS.UBI.COM/TRAVEL-IN-TIME **MULTIJUGADOR** 4 JUGADORES, 4 EN LINEA

GÉNERO PUZLE **COMPAÑÍA** 5TH CELL **DISTRIBUCIÓN** WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT **SITIO** GAMES.KIDSWB.COM/OFFICIAL-SITE/SCRIBBLENAUTS **MULTIJUGADOR** NO POSEE

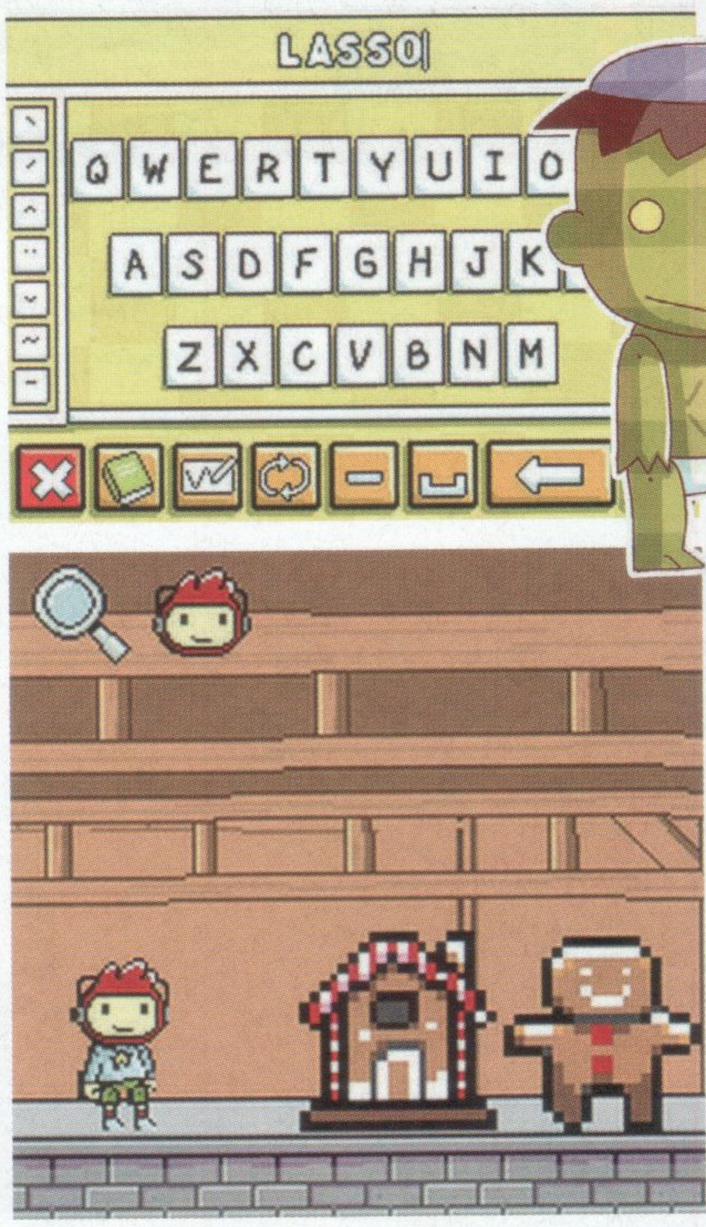


DS

SUPER SCRIBBLENAUTS

PULIENDO LOS SUSTANTIVOS

Gracias, entre otras cosas, a su sistema de control táctil, la actual consola de Nintendo se ha caracterizado por ofrecer un interesante número de juegos innovadores a lo largo de estos años. Uno de los más notorios en Occidente ha sido, sin lugar a dudas, Scribblenauts, un videojuego basado en la resolución libre de puzzles. Lo interesante de la mecánica es que teníamos que enfrentarnos a diversas situaciones sin una solución predeterminada, debiendo "invocar" un objeto adecuado, escribiéndolo en letras. Es así como diversos desafíos podían resolverse de distintas formas, recurriendo tanto a objetos sencillos como a extravagantes personajes. Ahora tenemos en nuestras manos a una nueva versión, llamada simplemente Super Scribblenauts, que mantiene intacta la esencia del original, pero resolviendo un importante inconveniente. El principal defecto de la primera parte tenía que ver con el control del protagonista, que al realizarse únicamente con el stylus pecaba de impreciso. Ahora los movimientos se realizan con el D-Pad, dejando la pantalla táctil libre para escribir palabras que luego se traducirán en objetos. En este último apartado se ha incluido la posibilidad de agregar adjetivos a los sustantivos, por lo que se eleva exponencialmente el número de combinaciones posible. De todos modos, el juego sufre de algunos problemas en el diseño de los objetivos y escenarios que le impiden posicionarse dentro de la categoría de clásico. Muchas veces para elevar un poco la dificultad se utiliza una lógica no del todo clara, que nos obliga a recurrir al clásico método de prueba y error. No sólo eso, sino que en determinadas situaciones sólo podremos avanzar utilizando un objeto específico, limitando bastante la libertad de solución de los enigmas. De todos modos, Super Scribblenauts es un videojuego interesantísimo, y que representa la evolución de una primera parte también destacable. **666**



A pesar de que no todos los niveles y objetivos cuentan con la misma calidad, lo cierto es que al introducirse un editor de niveles, la rejugabilidad está asegurada por varios meses.

MEJORAS EN EL CONTROL. ADJETIVOS Y DE UN EXCELENTE EDITOR DE NIVELES.

LAS SOLUCIONES NO SIEMPRE SON LÓGICAS, Y EN CIERTOS CASOS SE DESTACAN POR SU EXCESIVA ESPECIFICIDAD.

PUNTAJE **8.5** SUPER

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC

HARRY POTTER
Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE, PARTE I
GUARDANDO LO PEOR PARA EL FINAL

Lo más gracioso de todo es el nombre. Diez palabras, cuarenta letras, que bautizan al más pretencioso título que recordemos para un juego, película y libro infantil. No es que tengamos nada contra el viejo Potter, pero la oscuridad y el portento de este juego contrasta con el público al que supuestamente está apuntado. Un público infantil que disfrutó mucho a mediados de este año el excelente Lego Harry Potter y que parece haber madurado mucho en estos seis meses. Tanto, que en vez de aventuras ladrilleras ahora espera que su mago venga en envase de clon de Gears of War. El que haya visto la película recordará el vertiginoso escape de Harry montado a la moto del peludo Hagrid. En el primer nivel, los malvados mortífagos están por todas partes y Harry los tiene que bajar como mosquitos, a hechizo puro, hasta enfrentarse con Voldemort por primera vez. Es mediocre, repetitivo, y lo mejor del juego. Inmediatamente después vivimos las primeras escenas de "aventura", donde a falta de cinemáticas, Ron y Hermione (doblada, como Harry, por otra actriz) nos explican el guión de las siete películas anteriores mientras paseamos por escenarios grises, azules y marrones. Hasta que de repente, ataca el enemigo y comienza el horror. No el horror del combate, sino el horror del fichín.

¿Dónde empezar? El sistema de combate de HPyLRdlMP1 es el peor que hayamos experimentado en esta redacción. Apuntar es difícil, cambiar de hechizos es confuso, los escenarios son pequeños, los enemigos son todos iguales, y la dificultad pasa de facilísima a imposible en segundos. Pero nada se compara al sistema de puesta a cubierto. No solo hay pocos lugares donde cubrirse, sino que al ocultarse, la cámara decide que no veamos nada de lo que ocurre en el resto del nivel, o que sea imposible apuntar y volver a ocultarse rápidamente.

Para colmo de males, cuando Harry no está imitando a Marcus Fénix, imita a Solid Snake en secuencias de sigilo donde el más mínimo paso en falso significa un "Game Over". Harry Potter y nosecuanto es solo recomendable como el regalo de un padre cruel que quiera lograr que su hijo deje de creer en la magia, la navidad, y el amor. ¡Grande, pa! **Fichinescu**

CUANDO HARRY CONOCIÓ A BARBIE

¿LO SABÍAS?

... HARRY POTTER Y LAS ETC. ETC. ETC. ES EL PRIMER JUEGO NO EXCLUSIVO EN VENIR CON SOPORTE INCLUIDO PARA KINECT? ¡MÁS DETALLES EN OTRA SECCIÓN DE ESTE MISMO NÚMERO!

PC RECOMENDADA
MICRO INTEL PENTIUM 4 2.5 GHZ AMD ATHLON XP 2500+
MEMORIA 1 GB
VIDEO GEFORCE 7600 RADEON X1600

EL INTENTO DE VARIAR UN POCO EL FORMATO. LA VARIEDAD DE NIVELES.

LA ABSOLUTA INCOMPETENCIA DE CADA NIVEL. EL MODO KINECT ES ATROZ.

PUNTAJE
2.0
TORPE POTER

GÉNERO ACCIÓN EN TERCERA PERSONA **COMPAÑÍA** EA BRIGHTLIGHT **DISTRIBUCIÓN** ELECTRONIC ARTS **SITIO** HARRYPOTTER.EA.COM **MULTIJUGADOR** 2 JUGADORES CON KINECT

MULTIJUGADOR 8 JUGADORES SIMULTÁNEOS

▶ **PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC**

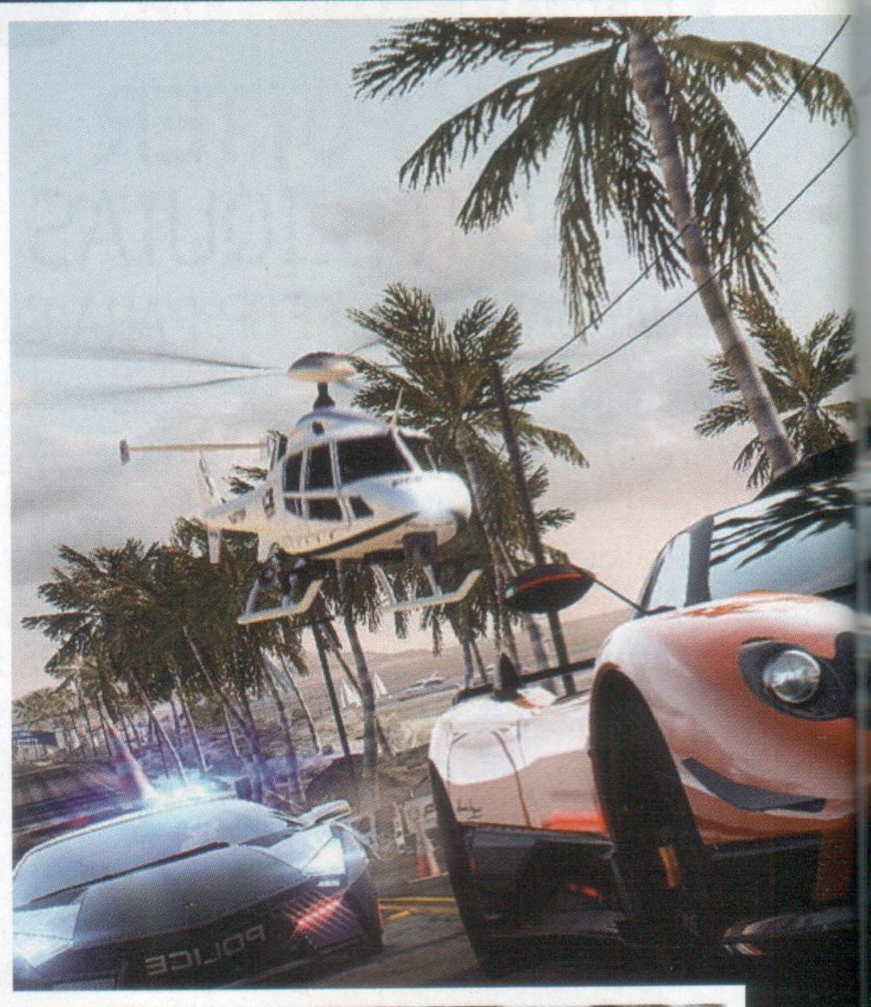
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

NUEVA VITALIDAD PARA LA NECESIDAD DE VELOCIDAD

▶ Sin duda es el año de los fierreros: F1 2010 retomó la franquicia olvidada de la Formula 1, Gran Turismo 5 llegó a las bateas después de una espera infinita y en lo que parece el sueño delirante de un gamer desesperado, Electronic Arts otorgó la franquicia Need for Speed al estudio Criterion, creadores de los revolucionarios juegos de carreras de la serie Burnout. Y el resultado final es exactamente lo que se podía esperar: un Need for Speed revitalizado, con la calidad y variedad de contenido que uno espera de un juego de la serie, pero con un motor que es inconfundiblemente Burnout.

Need for Speed Hot Pursuit no tiene historia ni personajes, una buena elección considerando que eran lo peor de los juegos anteriores de la serie. Lo único que existe es el mundo abierto de Seacrest Country: detallado, lleno de atajos y cuatro veces más grande que el de Burnout:Paradise. Tan grande que se necesitó la colaboración de un tercer estudio para crear este mundo - DICE, los desarrolladores de la serie Battlefield. Sin embargo, no hay muchos incentivos para pasear por este enorme mundo de juego. El corazón de Need for Speed está en sus misiones, en las que uno puede elegir ser policía o ser un corredor fuera de la ley. O lo mejor de todo: las dos cosas a la vez.

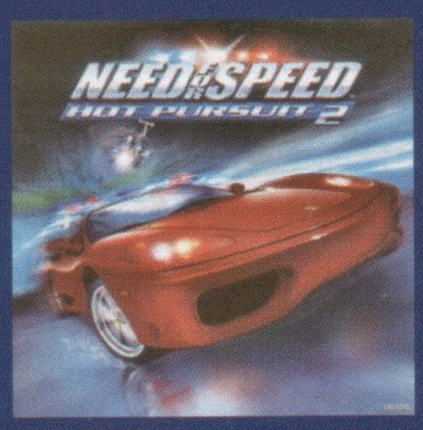
El corredor tiene más variedad en sus misiones, que incluyen carreras contra el tiempo o contra otros corredores y escapes audaces de la policía. Las misiones de policía tienen un solo propósito: interceptar al bandido y hacerlo pagar. Sin preguntar si estamos persiguiendo a un pibe que se pasó la luz roja o a un asesino serial, le lanzamos el auto

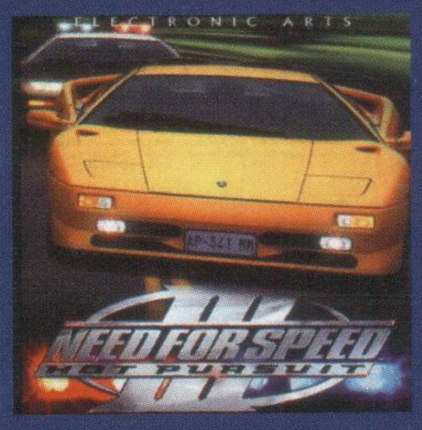


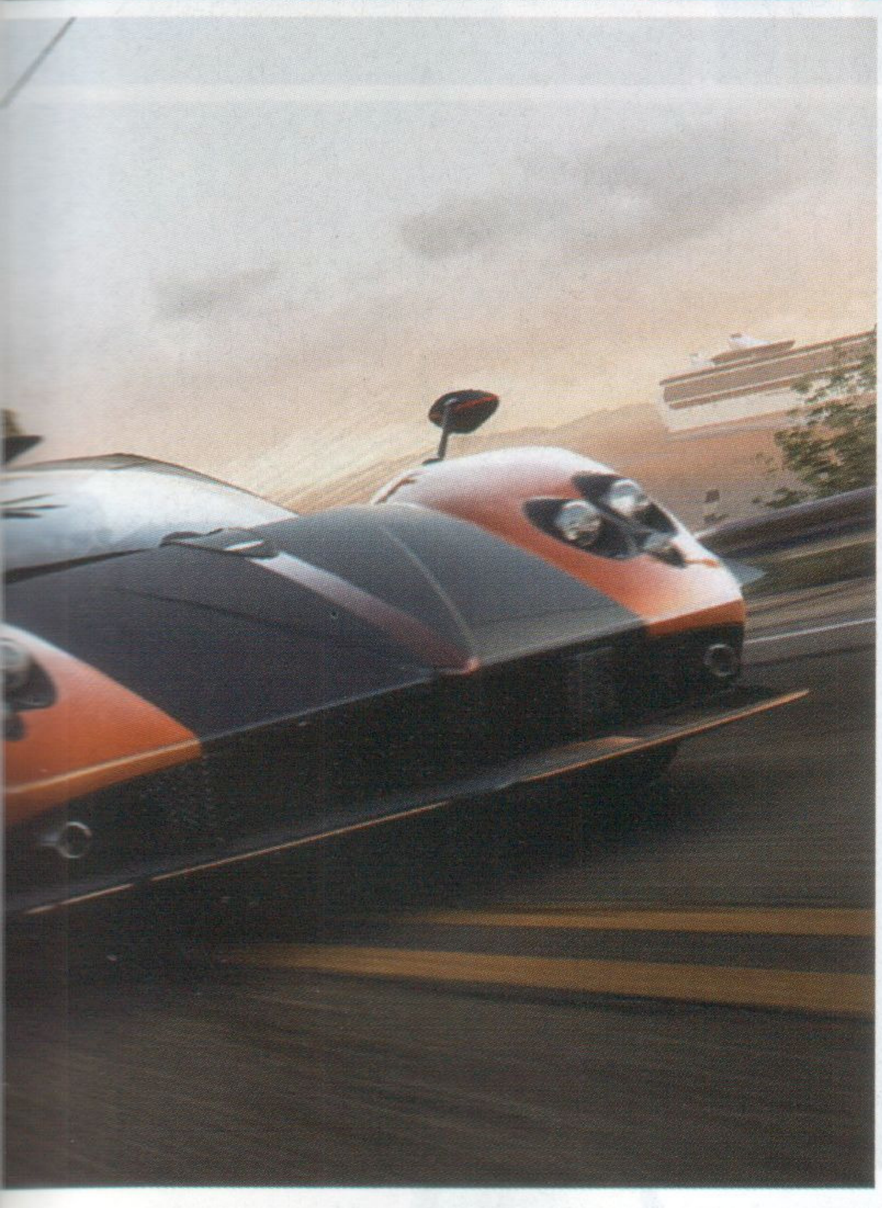
GÉNERO CARRERAS **COMPAÑÍA** CRITERION **DISTRIBUCIÓN** ELECTRONIC ARTS **SITIO** HOTPURSUIT.NEEDFORSPEED.COM **MULTIJUGADOR** 8 JUGADORES SIMULTÁNEOS

¿SABÍAS QUE...

...EN REALIDAD ESTE ES EL TERCER JUEGO DE LA SERIE HOT PURSUIT? EL PRIMERO ES NEED FOR SPEED 3, DE 1998 Y RECORDADO COMO UNO DE LOS MEJORES DE LA SERIE. HOT PURSUIT 2, POR SU PARTE, SALIÓ EN 2002 Y ES EL ÚLTIMO JUEGO DE LA LLAMADA "ERA CLÁSICA" DE NEED FOR SPEED, (EN LA QUE LOS JUEGOS SE ACERCABAN MÁS A UNA SIMULACIÓN QUE AL ESTILO LLAMADO "ARCADE") ADEMÁS DE SER EL PRIMER NFS EN SALIR PARA PLAYSTATION 2, XBOX Y GAMECUBE.







encima a toda velocidad, le tiramos bandas de clavos para pincharle las gomas, o llamamos por radio barricadas enteras (que claro, también tenemos que esquivar). El modo policial es moralmente dudoso pero también es lo más divertido del juego.

Es muy difícil aburrirse con Need for Speed Hot Pursuit. Por un lado, es la expresión más perfecta del estilo Burnout: alta velocidad, gran sistema de daños, choques en cámara lenta y un desdén absoluto por la seguridad detrás del volante, ya que, como siempre, la única manera de cargar el turbo es manejar de la manera más salvaje posible.

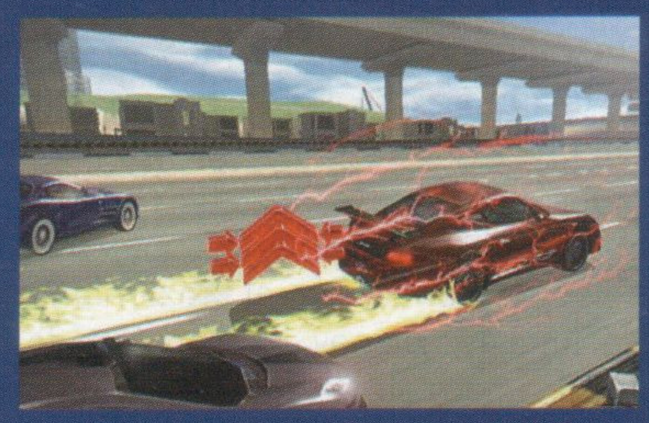
Por el otro lado, la experiencia Need for Speed garantiza un buen presupuesto para autos licenciados (los modelos son excelentes), música original y un sistema de juego por Internet llamado Autolog, una especie de Facebook limitado a la serie Need for Speed, que te mantiene al tanto de los logros de tus amigos y te propone competir contra sus tiempos aunque ellos no estén conectados. Y el juego en línea, como es de esperar con Electronic Arts, está ajustado a la perfección. Carreras de hasta 8 jugadores, con varios modos que van desde un realismo admirable a batallas dignas de un Mario Kart. Es un juego completo y variado.

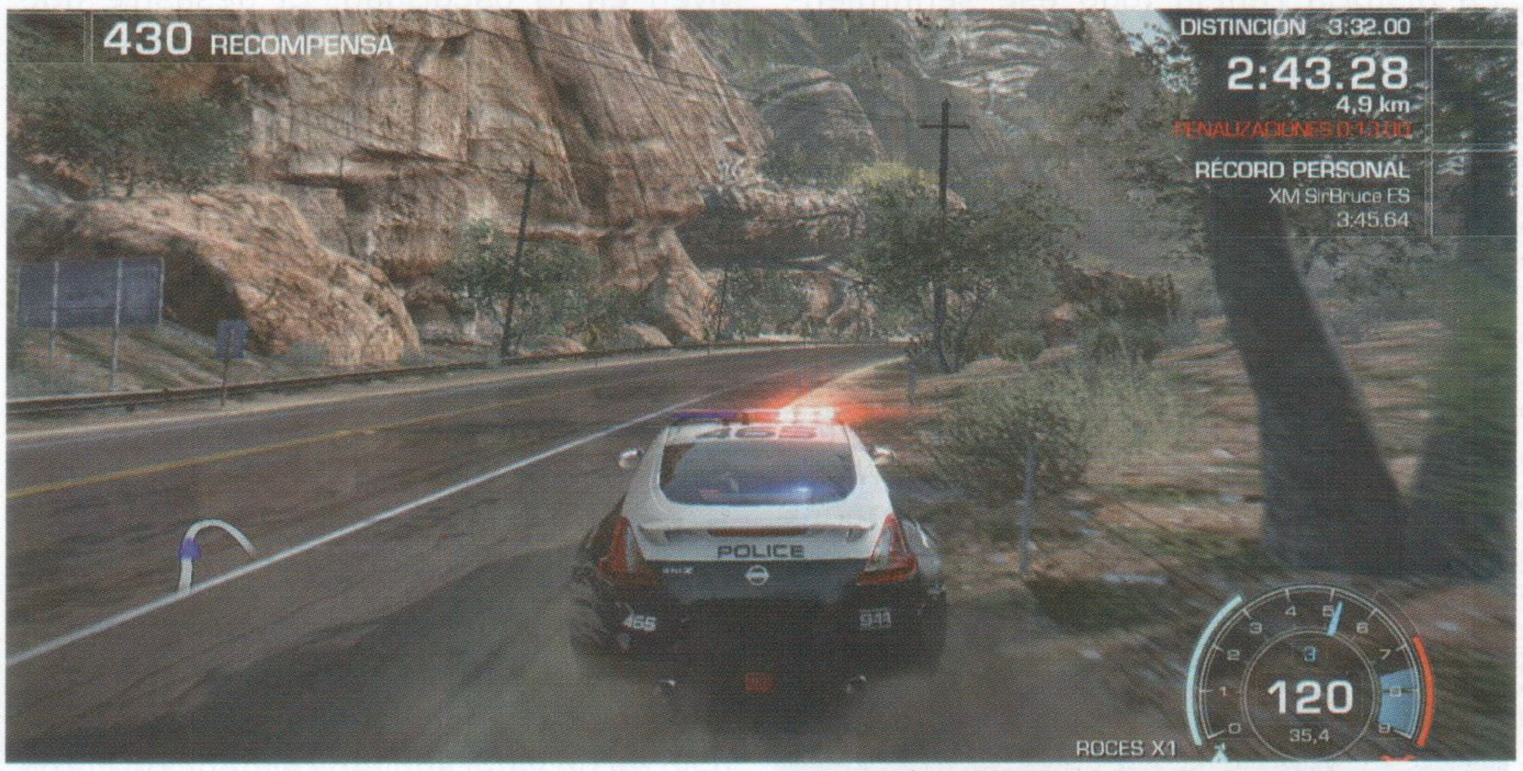
Pero el que ya hizo trampa y leyó el cuadradito donde va el puntaje ya se da cuenta que el número no está tan cerca de la perfección de la que venimos hablando. Quizás el puntaje hubiera sido más alto antes de ver Gran Turismo 5, esa máquina imperfecta pero llena de ideas, que eleva la media del género muy por encima de lo que puede ofrecer este gran juego del que nos olvidaremos cuando salga algún Burnout nuevo. Gran Turismo es arte. Need for Speed: Hot Pursuit, artesanía.

Fichinescu

VERSION WII

UNA VERGÜENZA. EVITAR A TODA COSTA. DESARROLLADA POR LOS PIBES DE EXIENT, FAMOSOS POR DESTRUIR VARIAS FRANQUICIAS CONOCIDAS. TAN FEA QUE HASTA EL HOT PURSUIT 2 PARA GAMECUBE SE VE MEJOR.





¿DÓNDE LO CONSIGO?
CONSEGUÍ LA VERSION DE PS3 EN GARBARINO Y SONY STYLE, Y LA VERSIÓN DE XBOX 360 EN COMPUMUNDO.

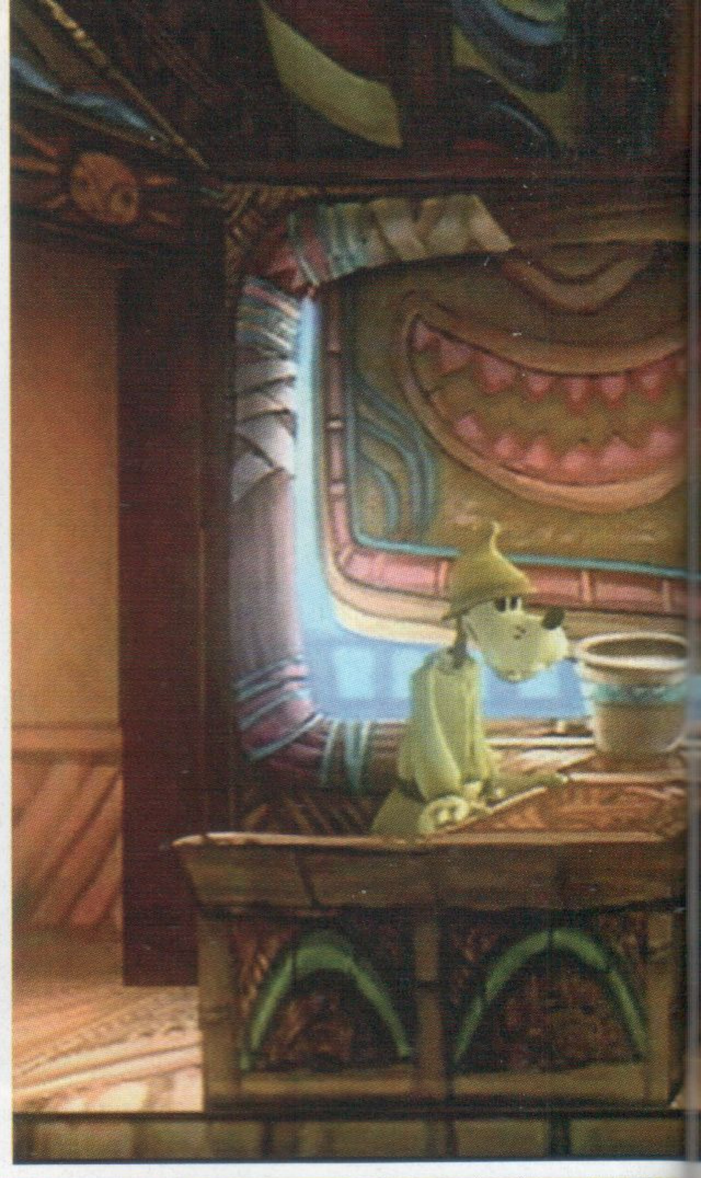
PC RECOMENDADA

MICRO	INTEL CORE 2 DUO E6700 AMD ATHLON 64 X2 6000+
MEMORIA	2 GB
VIDEO	GEFORCE 8800 GT ATI RADEON HD 4700

LOS AUTOS LICENCIADOS, LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD, EL SISTEMA AUTOLOG.

LOS INSOPORTABLES TUTORIALES QUE HAY QUE VER UNA Y OTRA VEZ SI EMPEZAMOS DE NUEVO EL JUEGO.

PUNTAJE
8.0
HOT HOT HOT



GÉNERO PLATAFORMAS **COMPAÑÍA** JUNCTION POINT **DISTRIBUCIÓN** DISNEY INTERACTIVE **SITIO** DISNEY.GO.COM/MICKEY **MULTIJUGADOR** NO POSEE

▶ WII

EPIC MICKEY
SANGRANDO TINTA

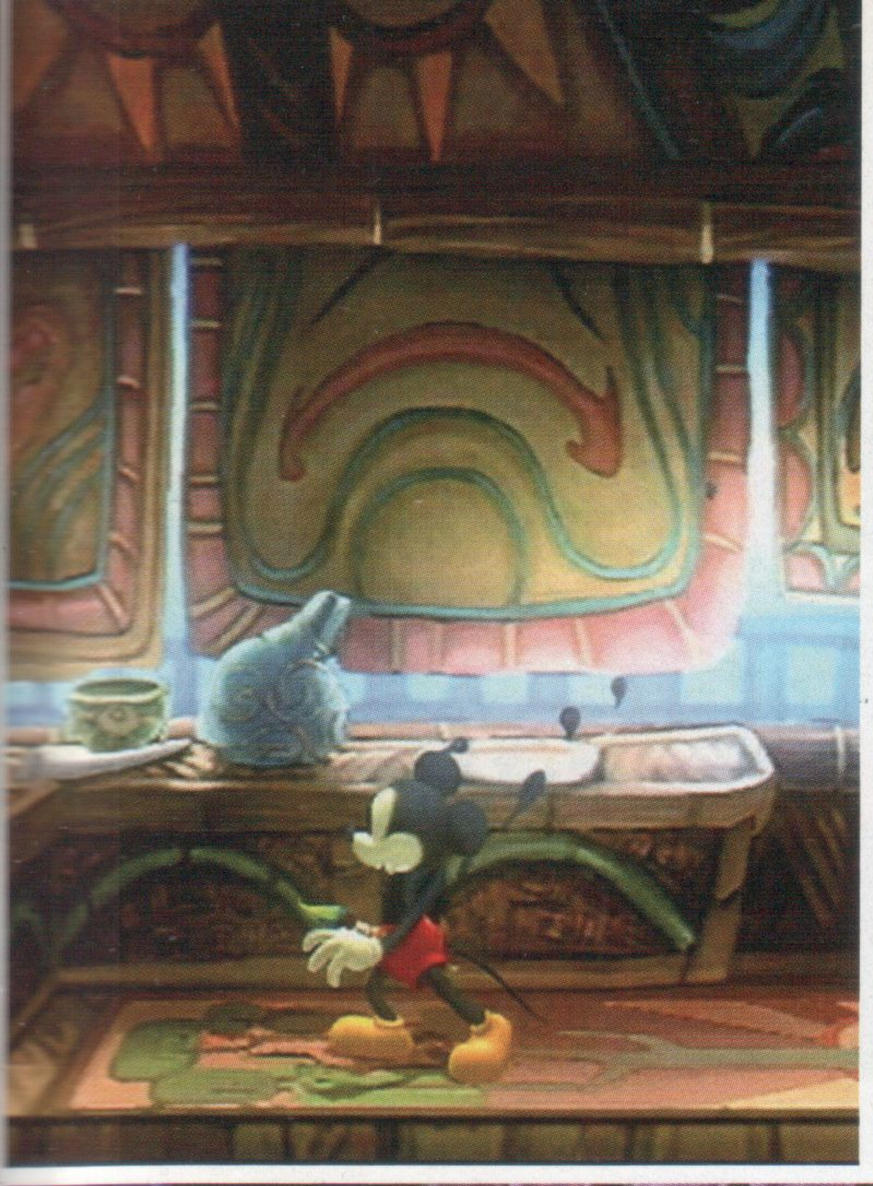
▶Hubo un tiempo antes de la Casa de Mickey, antes de convertirse en marca, incluso antes de los parques temáticos, que la inmaculada mascota de Disney tenía una personalidad más oscura, traviesa, más cercana a lo que conocemos como característica en personajes como los Looney Tunes. Con el lanzamiento de Epic Mickey, Disney ha comenzado su campaña para alejarse de esa imagen de boy scout y volver a sus raíces. Esto no sólo es una exploración de Mickey, sino un redescubrimiento de los personajes olvidados y sobre todo un renacimiento de Oswald, el conejo afortunado, la primera creación de Disney.

La historia refleja todo ese sentimiento de volver a esas épocas doradas. El mago Yensid (léanlo al revés y golpéense la cabeza) crea un mundo con su pincel mágico y se va a descansar. Mickey ve ese mundo, una maqueta mágica, y, decidido darle su toque, derrama tinta haciendo un desastre. Mickey escapa de su travesura, pasan los años, con todas sus conocidas aventuras, mientras los personajes del mundo creado por Yensid viven en la oscuridad. El desastre que creó, un monstruo voraz de tinta, vuelve a buscarlo y lo arrastra a este mundo ahora conocido como "Wasteland". Esta historia es una interpretación de lo que sucedió con todos los personajes olvidados. En el juego nos encontraremos con montones de ellos y referencias oscuras al universo Disney.

La premisa seguramente logra que cualquier fanático de ese universo se emocione como una colegiala, pero a pesar del canto de amor a los dibujos animados, atrás de todo esto se encuentra un juego que tiene varias fallas de concepto que nos extrañan mucho, siendo el trabajo de un veterano tan reconocido como Warren Spector (Deus Ex). Epic Mickey claramente está basado en las aventuras de Mario –cosa que Spector admite abiertamente, pueden verlo en la entrevista realizada en Loaded 75-, en particular en Super Mario Sunshine. Verán, el arma principal del ratón es el pincel mágico de Yensid, con el que puede pintar y borrar enemigos y elementos de Wasteland. El arma funciona de manera similar a lo presentado en esa aventura de Mario, solo que utiliza el puntero del

¿LO SABÍAS?

ORIGINALMENTE EPIC MICKEY FUE PLANEADO PARA PC, XBOX 360 Y PLAYSTATION 3, PERO LA MECÁNICA LES PARECIÓ MUCHO MÁS ACORDE AL CONTROL DE WII, CONVIRTIÉNDOSE EN UN JUEGO EXCLUSIVO DE LA PLATAFORMA DE NINTENDO.



Wiimote. Al ser un juego de plataformas en tercera persona cae en la trampa solito: muchas veces tenemos que apuntar al suelo o a objetivos que se encuentran debajo de nuestro campo de visión, derrochando tinta, removedor, y paciencia del jugador. La cámara del juego deja bastante que desear, y si bien uno puede conciliarse con el hecho de estar acomodándola casi todo el tiempo, hay ciertas secciones en donde eso es imposible. Son cosas que se le pueden perdonar a un juego que no falla en nada más, pero Epic Mickey también tiene otro elemento de discordia, sus combates aburridos. El juego no deja de tener un aire de "vieja escuela", que admitimos que a alguien le gustará, pero no trató de innovar, el combate resulta repetitivo y monótono. La última falacia importante radica en el sistema de moral, algo infaltable en un juego de Spector. Verán, en Wasteland podemos jugar de héroes, dibujando con el pincel todos los escenarios derruidos, convirtiendo a los enemigos en aliados de la misma manera –incluso podemos evitar peleas con jefes-, o ser unos bastardos, borrando todo lo que encontramos a nuestro paso, y eliminando a los enemigos al mejor estilo Roger Rabbit. Mickey refleja su karma maligna borroneándose, y estás decisiones también cambian el desarrollo del juego, con diferente historia y diferentes misiones, lo más interesante de Epic Mickey. Pero la falla recae en que si bien es muy satisfactorio dejar un nivel impolutamente construido o derruido, esto no es persistente, al revisitarlos nuestros cambios son restablecidos a lo que eran originalmente, una desilusión a nuestro esfuerzo. Esto le quita lo cohesivo y desanima al jugador a lograr un progreso total. Epic Mickey se siente como un juego viejo, y aunque es sumamente disfrutable y los fanáticos del ratón no se sentirán decepcionados, las decisiones de diseño ignoran muchos de los avances del género de los últimos años, créannos que se nota mucho, distando de lo que esperaríamos de alguien de tanto renombre como Warren Spector. **Rockman**

Epic Mickey incluye varios contenidos para desbloquear interesantes, además de los típicos artes y bocetos originales, también se incluyen algunos cortos del ratón.

SISTEMA DE MORAL, DISEÑO, ARTE.

CÁMARA, SISTEMA DE COMBATE, CONSISTENCIA.

PUNTAJE **7.0** BUENO

▶ PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / WII

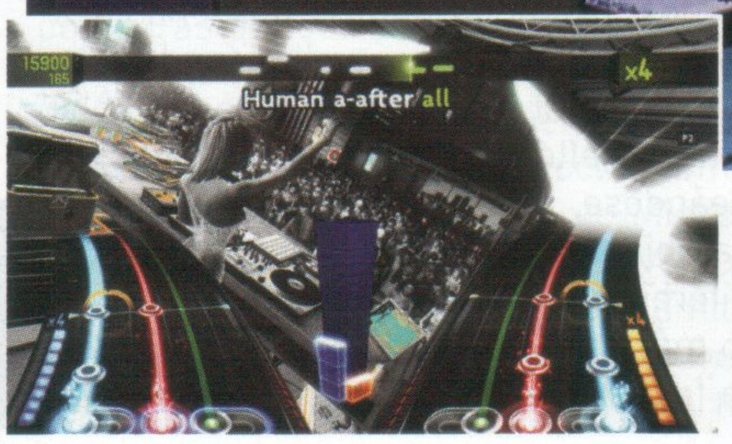
DJ HERO 2

DISCO IBIZA LOCO MIA

Con las decrecientes ventas de los juegos musicales en este último año, sorprende que Activision le haya dado luz verde a DJ Hero 2. Es una suerte, ya que el juego mejora prácticamente todos los aspectos de su predecesor.

▶ Bienvenidos al mundo de las secuelas en donde todo lo que queda afuera del primer juego es agregado. Esta constante es especialmente sobresaliente en los juegos musicales: el primero sienta precedente presentando una idea nueva y revolucionaria, un poco a las apuradas; el segundo perfecciona todo y agrega lo que quedó en el tintero, sorprendiendo al público, quien se queda con la idea de "estos pibes la tienen muy clara". Para el tercer juego ya no saben qué inventar para seguir vendiendo.

DJ Hero 2 sigue esta regla al pié de la letra –todavía no sabemos qué pasará con el tercero, pero...-, presentando una pulida segunda parte de un juego interesante, que pretendía destacarse en el sobre abastecido mercado con un nuevo juguete plástico, la bandeja tocadiscos. Todos los aspectos fueron mejorados, y se siente a la hora de jugar el especial interés de FreeStyle por que jugar DJ Hero se parezca mucho más a utilizar una bandeja de verdad. El énfasis está puesto en la libertad de poder crear nuestra propia mezcla. Mientras que en el primer juego todos los movimientos estaban preestablecidos, incluso los scratching, en DJ Hero 2 tenemos secciones donde podemos ir libremente entre tracks, y a la hora del scratching, suena exactamente como estamos moviendo la bandeja. El multijugador está mejor implementado, con batallas entre DJ que tienen sentido –una especie de ida y vuelta a ver quien interpreta mejor la mezcla-, aunque hay una curiosidad: se puede batallar con cada jugador eligiendo un nivel de dificultad diferente, lo que no es muy justo. La otra opción interesante es el Party Mode, donde podemos tocar los temas indefinidamente, y esta vez la selección de canciones se siente más completa que el original. Por supuesto, la ayuda de grandes figuras del medio para componer los mash ups se nota –Jazzy Jeff, Diplo, Z-Trip, entre otros-, e incluso en el mismo juego contamos con la presencia licenciada de DJs como Tiësto o Guetta. El soporte para la guitarra de Guitar Hero fue eliminado, y ha sido reemplazado por el micrófono. Ahora un jugador puede acompañar a los DJs cantando, pero el modo esta implementado de manera pobre, y no es para nada divertido, particularmente por que cantar las letras remixadas logra que parezcamos unos idiotas repitiendo varias veces lo mismo, o cortando la letra al medio cuando un DJ cambia de track. DJ Hero 2 es un juego más sólido y completo que su predecesor, y a excepción de la parte vocal, no falla prácticamente en nada. Por supuesto, sigue siendo para un público selecto, y seguimos necesitando el mismo accesorio que funciona exclusivamente en este juego. **Rockman**



GÉNERO MUSICAL **COMPAÑÍA** FREESTYLEGAMES **DISTRIBUCIÓN** ACTIVISION **SITIO** DJHERO.COM **MULTIJUGADOR** 3 JUGADORES, 2 ONLINE

¿LO SABÍAS?

LA VERSIÓN DE WII ES IDÉNTICA A LAS DE PLAYSTATION 3 Y XBOX 360.

MEJOR SELECCIÓN DE TEMAS, MÁS LIBERTAD CREATIVA.

PARTE VOCAL, MULTIJUGADOR ONLINE DESEQUILIBRADO.

PUNTAJE

8.5

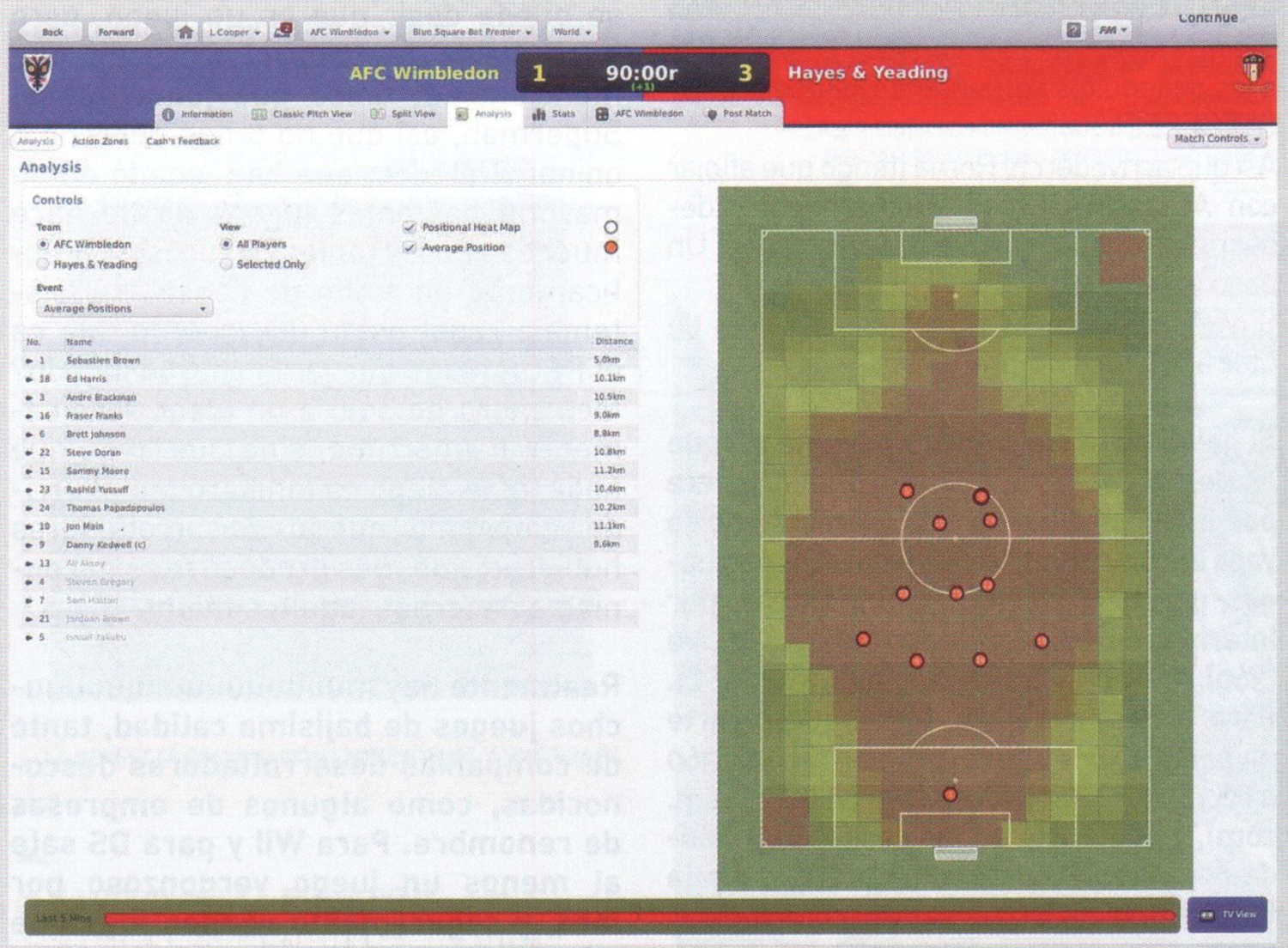
MAXI SINGLE

PC

FOOTBALL MANAGER 2011

EL MANAGER QUE NI SIQUIERA MOURINHO PUEDE SUPERAR

Tenemos en nuestras manos el nuevo Football Manager 2011. Todavía no sabemos si es una bendición o una maldición, debido a lo adictiva que puede llegar a resultar la saga. Y tras haberlo probado unas veinte horas (algo mínimo en comparación al tiempo que realmente se necesita para analizar el manager más completo de la historia), podemos decir que Sports Interactive ha cumplido con todo lo que prometió. Para los que no conocen la saga, les comentamos que se trata de una serie de simuladores de conducción futbolística que desde hace más de quince años viene puliéndose, siendo cada versión un poco más compleja que la anterior. En esta edición 2011 no se han agregado mayores novedades dentro de los partidos, he incluso el renovado motor tridimensional sigue siendo el punto más flojo del conjunto. Pero como contrapartida, se ha introducido un sistema dinámico de negociaciones con representantes de jugadores, una realidad que venía pidiendo a gritos ser incluida. Las opciones de interacción con los futbolistas, tanto con respecto a distintos aspectos de juego, como en lo económico, han sido ampliadas notablemente, hasta el punto de tornarse cada conversión tan imprevisible como la realidad misma. A esto hay que sumarle las nuevas características tácticas, de entrenamiento y de manejo con la prensa, por citar tan sólo algunos aspectos que han sido ampliados. Y para los fanáticos de la liga argentina, el trabajo realizado por los nuevos investigadores ha dado sus frutos. Ahora no sólo las estrellas, sino que también los juveniles han sido calcados de la realidad. Como decíamos, el punto más flojo sigue siendo la visualización tridimensional de los partidos, y a eso podríamos sumarle el hecho de que sigan faltando muchísimas fotos de jugadores. Son detalles mínimos, que no arruinan en nada una experiencia fantástica, recomendadísima para todo fanático del deporte más hermoso del mundo. **666**



PC RECOMENDADA
MICRO 2.0 GHZ
MEMORIA 1 GB
VIDEO PLACA DE VIDEO DE 128MB EN ADELANTE

EL MANAGER MÁS ADICTIVO, COMPLEJO Y DIVERTIDO. LAS NOVEDADES INTRODUCIDAS.

EL MOTOR TRIDIMENSIONAL SIGUE SIN ENCAJAR CON EL RESTO.

PUNTAJE
9.0
UN GOLAZO

> Una de las inclusiones más esperadas tiene que ver con la posibilidad de ir mejorando la reputación de las ligas de modo dinámico. Esto permite desarrollar largos procesos en equipos de ligas discretas, hasta lograr convertirlos en verdaderas potencias mundiales.

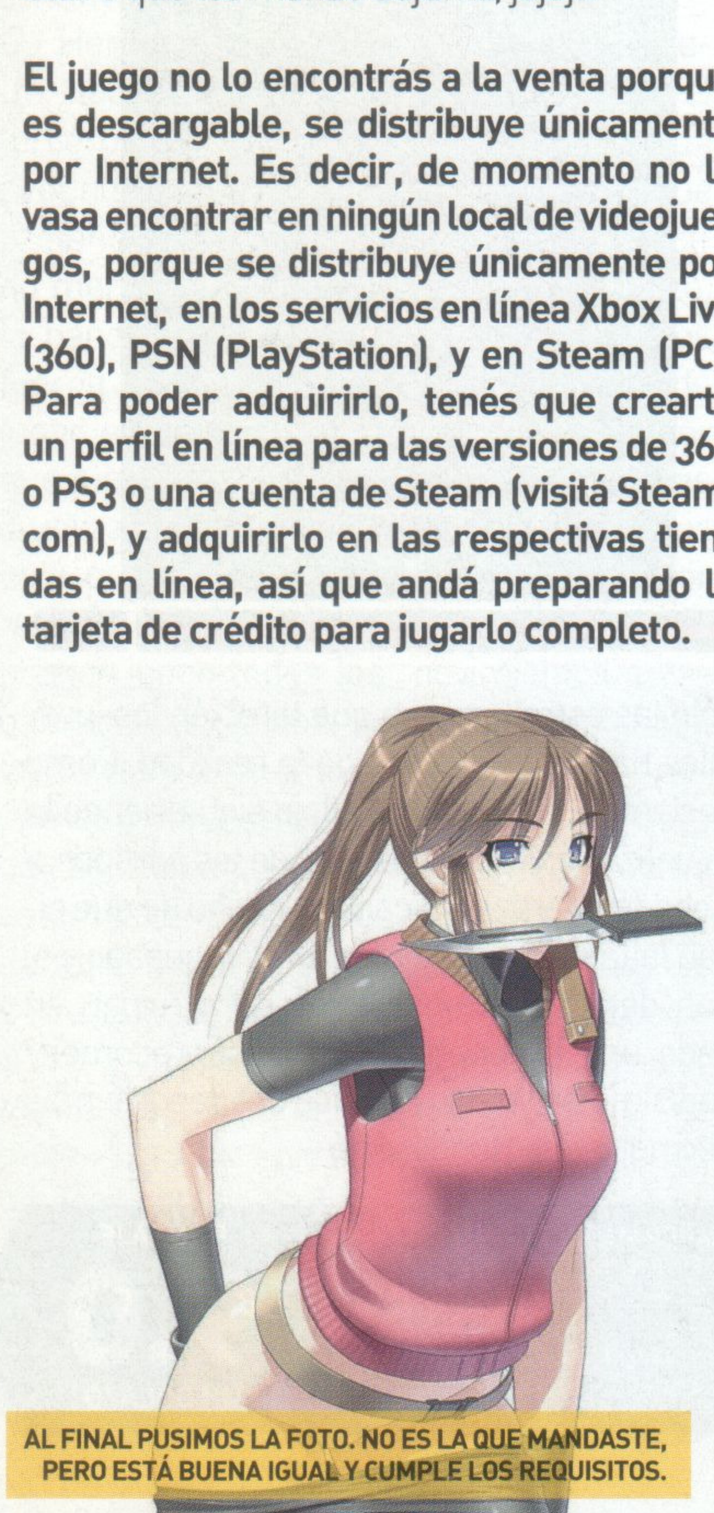
GÉNERO SIMULADOR **COMPAÑÍA** SPORTS INTERACTIVE **DISTRIBUCIÓN** SEGA **SITIO** WWW.FOOTBALLMANAGER.COM **MULTIJUGADOR** LAN/INTERNET/HOTSEAT

CORREO
SU CONSULTA NO MOLESTA

NATALIA IGLESIAS.
LAS MUJERES SIGUEN DANDO PELEA

Hola, como les va chicos.
Primero quería endulzarles los oídos (o los ojos mejor expresado)....y como siempre decirles que hacen un laburo impecable con la revista. Y después quería agradecerles por publicar mi correo.
Pero tengo una tremenda duda, ¿Qué pasa con el juego Tomb Raider And The Guardian of the Light, yo jugué la demo y es simplemente una genialidad, lo quise comprar y acá en Argentina (Negocios, Internet, etc), no lo puedo conseguir? ¿ya salio a la venta?
Otra pregunta que tengo es la siguiente: ¿tienen info sobre cuándo Playstation Network va a estar habilitada para Argentina o sobre si va a estarlo en algún momento!?
Y por ultimo insistirles en que por favor NECESITO EL PODCAST! Por favor chicos eran buenísimos y ya estoy cansada de escuchar a los galleguitos comentando juegos! PLEASEEEEEEE!
Así que arrivederchi Roma (tengo que aflojar con Assassin's Creed Brotherhood) y desearles felices Fiestas a todos ustedes. Un beso para todos.
Si van a ponerme una fotito pongan la de Claire que les mando adjunta, jajaja.

El juego no lo encontrás a la venta porque es descargable, se distribuye únicamente por Internet. Es decir, de momento no lo vasa encontrar en ningún local de videojuegos, porque se distribuye únicamente por Internet, en los servicios en línea Xbox Live (360), PSN (PlayStation), y en Steam (PC). Para poder adquirirlo, tenés que crearte un perfil en línea para las versiones de 360 o PS3 o una cuenta de Steam (visitá Steam.com), y adquirirlo en las respectivas tiendas en línea, así que andá preparando la tarjeta de crédito para jugarlo completo.



AL FINAL PUSIMOS LA FOTO. NO ES LA QUE MANDASTE, PERO ESTÁ BUENA IGUAL Y CUMPLE LOS REQUISITOS.

SEBASTÍAN CARRAZZONI
EL PEOR JUEGO DE LA HISTORIA

Hola chicos de Loaded, soy Sebastián y tengo 18 años. Los leo desde la revista 32 más o menos (y pensar que tengo la 76 en mis manos...). No sé si es la primera o la segunda vez que les escribo, pero estoy seguro que alguna vez intenté escribirles algo, allá por el tiempo que sacaron su página loaded.vg.

En fin, la pregunta que quería hacerles es: ¿Cuál creen que es el peor juego de la historia? Estoy seguro que entre ustedes deben haber opiniones de las más variadas, desde ET de la Atari 2600, pasando por los Zelda de la Philips CD-i y Superman de N64, hasta Big Rigs: Over the Road Racing (que en mi opinión no se puede decir que es un juego, pero bueh, había que citarlo). De estos que mencioné, el único que jugué fue el Superman, así que no tengo derecho a opinar. Ustedes, que han jugado en su mayoría bastantes juegos desde hace muchos años, y teniendo acceso a prácticamente un sinfín de consolas y sistemas, ¿cuál están de acuerdo que es el PEOR juego que jamás hayan jugado? Me refiero no sólo a un juego técnicamente paupérrimo, sino que, más que nada, este juego es tan pero tan aburrido e injugable que los desarrolladores hubieran sido más productivos si se ponían a hacernos juguitos Clight.

Realmente hay muuuuuuuuuuuuuuuchos juegos de bajísima calidad, tanto de compañías desarrolladoras desconocidas, como algunos de empresas de renombre. Para Wii y para DS sale al menos un juego vergonzoso por mes, y seguramente venden más que Mirror's Edge. Como para responderte la pregunta, ahora mismo recuerdo un producto desastroso que sacó ni más ni menos que Electronic Arts para PC en el año 1999. Se trata de Skydive!, un juego de paracaidismo que debe tener la peor jugabilidad jamás vista. Te menciono este porque se trata de un producto no tan viejo, y desarrollado por una empresa de renombre. Es más, seguramente puedas conseguirlo de algún modo e intentar no vomitar tras 20 minutos de juego. Nosotros no pudimos.

ALEJO PEREZ LOGUZZO
EL NIÑO PREGUNTÓN

Hola gente de Loaded, soy Alejo y tengo 13 años esta es mi primera carta. Primero les quiero hacer unas consultas:
1) ¿Va salir un Devil May Cry para PSP?
2) ¿Para cuándo el WoW Cataclysm?
3) ¿Se esta desarrollando The Elder Scrolls V?
4) ¿Dragon Age 2 para cuándo?
Muchas gracias gente de Loaded
PD: Por favor no pongan más a Diego sin remera que la próxima me desmayo de risa XD

1) De momento no hay nada anunciado.
2) Ya salió a la venta el mes pasado, así que podés conseguirlo fácilmente.
3) Por suerte se anunció en las últimas semanas el esperado The Elder Scrolls V: Skyrim, y estaría saliendo a la venta el próximo 11 de Noviembre
4) Si tenemos suerte, el 8 de marzo ya estaremos recibiendo el esperadísimo Dragon Age II.
PD: Prometemos que Diego no va a volver a aparecer sin remera, aunque es probable que aparezca sin pantalones. O tal vez Rockman vestido de colegiala. Están avisados.

ERWIN SE SACA MUCHO LA REMERA PORQUE LE RECUERDA A SUS VIEJOS TIEMPOS DE LUCHADOR GRECORROMANO

IGNACIO BARBOSA
EN TU CARA, ECONOMÍA ARGENTINA

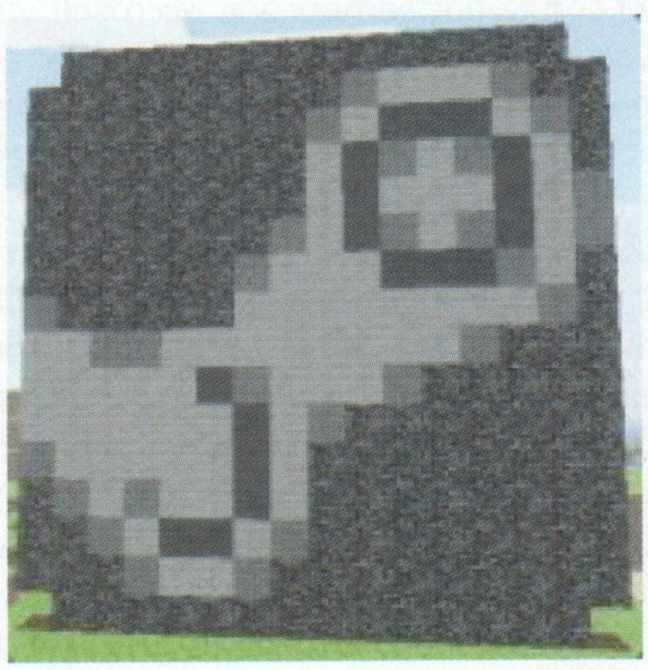
Que tal gente de Loaded, vengo leyendo su revista desde la numero 66 que me presentó un amigo, y desde entonces empecé a comprar las que salían, pero me quedaron unas dudas.

CORREO@LOADED.VG
POR FAVOR, NO NOS DEJEN SOLOS EN ESTAS VACACIONES. MANDEN MAILS A NUESTRO CORREO PARA SENTIRNOS ACOMPAÑADOS, A PESAR DE LA TRISTEZA QUE INUNDA NUESTROS CORAZONES.

Primero que todo, yo soy un jugador de PC, tengo una muy buena maquina con Windows XP para que me corra cualquier juego. Yo utilizo a la hora de comprar juegos la plataforma de venta de videojuegos Steam desarrollada por Valve, que me resulta muy útil porque me trae actualizaciones para los juegos, por ejemplo, cuando salio el Fallout New Vegas, que salió lleno de bugs, fui recibiendo la actualizaciones automáticamente. Otra ventaja de usar Steam es que trae la opción de Steam Tab durante los juegos, esto se trata en que con tocas Shift+Tabs durante un juego de pantalla completa, nos abre una pantalla encima del juego para poder navegar en Internet o chatear con nuestros amigos de la comunidad Steam sin tener que minimizar el juego para que la pantalla cambie de tamaño. Pero mi problema ocurrió cuando leí una respuesta al correo en la Loaded 71 de Maximiliano Vallejo, que comentaba que compro el Assassin's Creed II en Compumundo a 100 pesos. Yo decidido, esta mañana pasé por Compumundo y compré el Assassin's Creed II al mismo precio, pero cuando llegué a casa y prendí la compu para meterme en Steam, iba a utilizar el servicio de activar un producto en Steam, que se trata de insertar el Serial o CD Key en Steam, para que Steam reconozca que tengo una copia del juego en mi poder, y me permita tenerlo también en Steam. Voy a la opción de Activar un producto en Steam, pongo el Serial, y le doy a Ok. Ahí ocurrió mi problema, Steam no me aceptó el CD Key, así que no puedo tener una copia del juego en Steam. Me quedé con ganas de comprar el Bioshock 2 que estaba al mismo precio en Compumundo (o 30 dólares en Steam) y quería saber si ustedes tienen idea si los juegos de Walmart, Garbarino y Compumundo sirven en Steam, porque yo ya me di cuenta que uno no lo hace. Podrían, ya que están, dar una nota de Steam en la revista, ya que es muy útil porque tiene mas de 1.600 juegos a la venta.

Otra cosa que les quería preguntar es si conocen el juego Minecraft (http://minecraft.net/), es un juego estilo legos que se esta desarrollando, aunque se puede comprar y jugar la versión Alpha (Alfa en español). Yo lo recomiendo y seria algo interesante para poner en la revista, este es un juego totalmente nuevo.

Javier, te comentamos que no todos los juegos que se compran en los locales de videojuegos incorporan un CD Key válido para descargarlos via Steam. Hay un reducido número de juegos que pueden comprarse físicamente, y luego con la clave puede accederse a los mismos vía Steam, como si se tratase de una copia digital, y así acceder a todas las posibilidades que brinda el sistema creado por Valve. Sin embargo, ni Assassin's Creed II ni Bioshock 2 incorporan esas posibilidades, por lo que no vas a poder utilizar las claves en Steam. Podés revisar la página oficial del servicio, donde hay una lista de juegos que pueden comprarse físicamente y que también sirven en Steam, como Call of Duty: Black Ops. Y en cuanto a Minecraft, es un proyecto realmente muy interesante, que venimos siguiendo desde hace bastante.

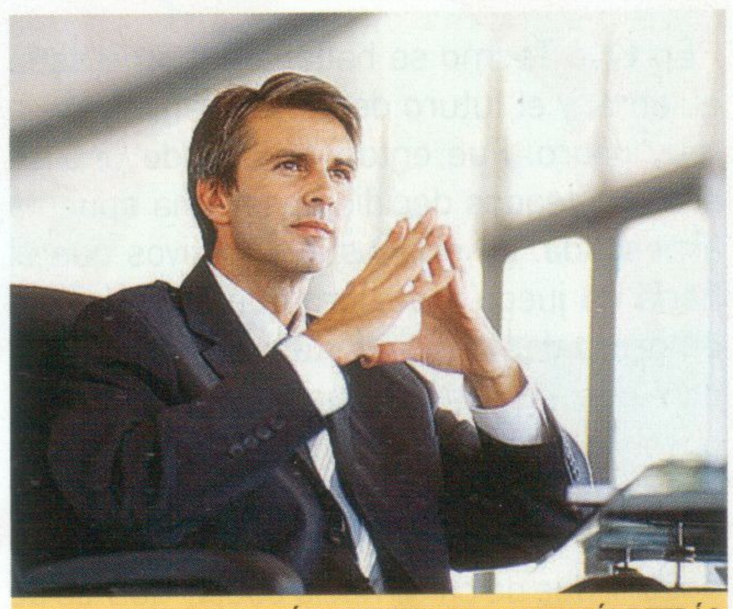


LA PERFECTA COMBINACIÓN ENTRE STEAM Y MINECRAFT.

SANDRO COSTA ROMERO
¿CUÁL ES EL SENTIDO DE LA VIDA?

Buenos días staff de Loaded, me llamo Sandro y tengo 14 años y vengo siguiendo a la revista desde muy chiquitito en aquel abril de 2004 cuando mi vida cambió para siempre.
Les quería pedir si me dicen por qué juegos como Trine o Plants vs. Zombies llegan a ser como droga en nuestra vida, ¿Será efecto de que mi vida no tiene sentido y la primera innovación adictiva que llega la vuelve inestable?

En la redacción tenemos la teoría de que una gran organización que quiere conquistar al mundo está detrás de la creación de juegos como los que comentás, y también de otros como Civilization V o World of Warcraft. La idea sería terminar con la vida social de toda la humanidad, reduciendo poco a poco los niveles de reproducción de la raza humana hasta su eventual extinción. Aunque eso de que tu vida no tiene sentido es una buena teoría también.



ESTE SERÍA EL HOMBRE QUE ESTARÍA DETRÁS DEL MALÉFICO PLAN. UN VERDADERO GARCA.

GRANDES CREADORES

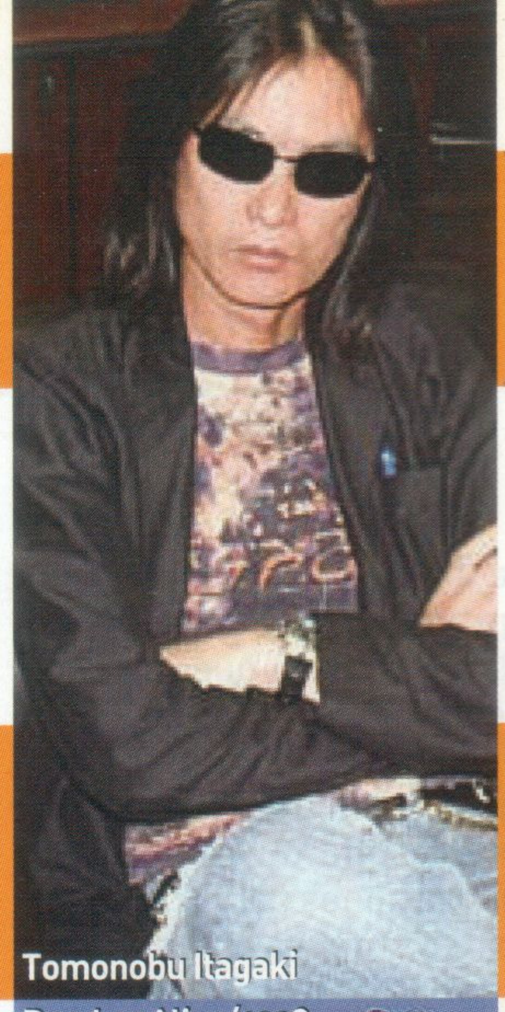
LOS SUEÑOS CONVERTIDOS EN VIDEOJUEGOS

POR SERPIENTE

TOMONOBU ITAGAKI

EL TARANTINO DE LOS JUEGOS

Si hay un personaje polémico en la industria de los juegos, ese es Tomonobu Itagaki. Este desarrollador japonés es tan conocido por sus aportes a la industria del entretenimiento digital como por sus declaraciones provocativas y su pinta de rocker, en un medio más proclive a los lentes y los diagramas de flujo.

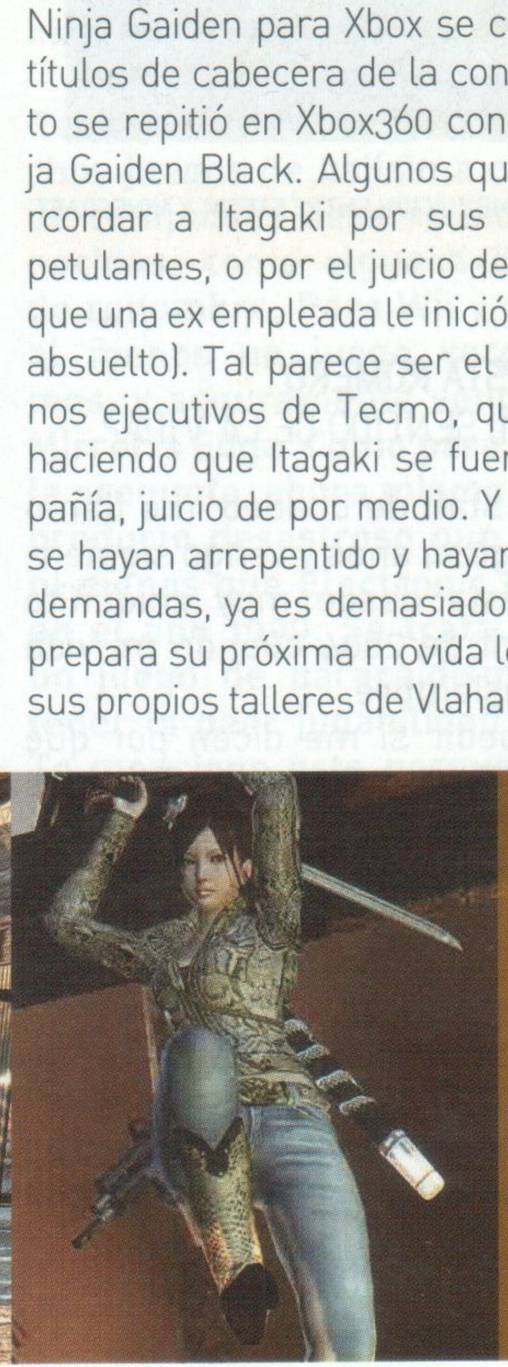


Tomonobu Itagaki

En 1996 Tecmo se hallaba al borde de la quiebra, y el futuro de la compañía se veía muy negro. Fue entonces cuando uno de sus empleados decidió hacer una apuesta arriesgada. Le dijo a sus directivos que él haría un juego taquillero que salvaría a la empresa de la ruina. Este howmbre no era otro que Tomonobu Itagaki, y el juego en cuestión fue Dead or Alive, que se convirtió en uno de los éxitos de Sega Saturn en 1997 (y un año más tarde en PSX).

Itagaki, que de chico hacía doujin-games de Gundam con su hermano, ingresó a Tecmo tras graduarse en Abogacía, luego de conocer a uno de sus ejecutivos en un local de apuestas (a las que confiesa ser adicto). Copado con el Virtua Fighter -en la época en la que un cubo 3D girando en pantalla calentaba más que Luli Salazar en tanga-, Itagaki consiguió que SEGA le facilitara el motor del revolucionario juego de peleas y se dedicó a pulir cada uno de los aspectos, presentando un surtido de luchadoras ataviadas con ropa dos talles menos y con delanteras dos talles más, además de un clásico personaje de Tecmo como honcho invitado, el ninja gaiden Ryu Hayabusa.

Tras el éxito de Dead or Alive, alabado por los capos de Tecmo, Itagaki pasó a dirigir el Team Ninja, proclamando a gritos su filosofía expresa de crear juegos que exprimieran al mango el hardware disponible en su momento. Entonces decidió que la (por entonces) nueva consola de SEGA, Dreamcast, sería la plataforma adecuada para lograr la máxima calidad visual que estaba buscando. Así llegó Dead or Alive 2, un exito rotundo de público y críticas tanto en su versión hogareña como en la de los Sacoa de Villa Gesell. Sus escenarios de dos niveles y sus gráficos brillositos maravillaron a toda una generación. Pero la mayor virtud de Itagaki no sería la de lograr imágenes relucientes ni la de atraer las miradas con chicas pulposas dándose murra, ni siquiera la de haber calculado la ecuación de oscilación de las lolas de Kasumi. Su próximo paso sería el más atrevido que desarrollador alguno de su país se haya atrevido a dar: el de firmar un contrato de exclusividad con la norteamericana Microsoft y su nueva consola, Xbox, muy poco popular entre los gamers nipones. De hecho, Itagaki había previsto la globalización del mercado de los videojuegos y la vital importancia del público americano, concediendo entrevistas y haciendo apariciones mediáticas en cuanto medio yanki se cruzara. Años después, Capcom, Namco-Bandai y hasta Square-Enix le darían la razón. La historia que sigue es conocida por todos: DoA 3 y Ninja Gaiden para Xbox se convirtieron en títulos de cabecera de la consola, y su éxito se repitió en Xbox360 con DoA 4 y Ninja Gaiden Black. Algunos quizás prefieran rcordar a Itagaki por sus declaraciones petulantes, o por el juicio de acoso sexual que una ex empleada le inició (del cual salió absuelto). Tal parece ser el caso de algunos ejecutivos de Tecmo, que terminaron haciendo que Itagaki se fuera de la compañía, juicio de por medio. Y aunque luego se hayan arrepentido y hayan cedido a sus demandas, ya es demasiado tarde: Itagaki prepara su próxima movida lejos de allí, en sus propios talleres de Vlahalla Games.



DEVIL´S THIRD EL NUEVO JUEGO QUE PREPARA ITAGAKI DESDE SU PROPIO ESTUDIO, VALHALLA GAMES

SERVICE ONE

BULNES 650 - C1176ABL
BUENOS AIRES - ARGENTINA
TELS: (011) 4865 - 9515 / 4862 - 8649
INFO@SERVICEONE.COM.AR

WWW.SERVICEONE.COM.AR

REPARACIÓN DE DISPOSITIVOS DIGITALES

CONSOLAS DE VIDEOJUEGO I COMPUTADORAS PORTÁTILES I REPRODUCTORES MP3 Y MP4 I CÁMARAS DIGITALES

RECEPTORIAS AUTORIZADAS

CIUDAD AUTONOMA DE BUENOS AIRES
SALA 1 - J. SALGUERO 1954 – PALERMO, CABA
START GAME - PLAZA PARK SHOPPING CUENCA 3252 LOCAL 18
VILLA DEL PARQUE, CABA

GRAN BUENOS AIRES
CASA OMAR - JOSÉ HERNANDEZ 4378 – VILLA BALLESTER (SAN MARTÍN), BUENOS AIRES
AKANE GAMES - MITRE 652 – ESCOBAR, BUENOS AIRES
FIORELLA VIDEO CLUB - CALLE SIKA 2300 – MERLO, BUENOS AIRES
RMM COMPUTACIÓN - H. YRIGOYEN 4289 – LANÚS OESTE, BUENOS AIRES

PCIA. DE BUENOS AIRES
GAMERS JUNÍN - FRANCIA 487 – JUNÍN, BUENOS AIRES
METROPOLIS COMICS - PELLEGRINI 238 – SAN NICOLÁS, BUENOS AIRES
THE CUBE - DORREGO 2981 – OLAVARRÍA, BUENOS AIRES

LA PAMPA
HAG SERVICE - CALLE 24 Nº 345 P.A. – GENERAL PICO, LA PAMPA

CORDOBA
GAME PLAYER - SOBREMONTE 88 LOC 58 BIS (GALERIA DEL CINE) - RÍO CUARTO, CÓRDOBA

SAN LUIS
HOBBY - JUNÍN 489 – SAN LUIS, SAN LUIS

LA RIOJA
MK2 - JOAQUÍN V. GONZALEZ 182 – LA RIOJA, LA RIOJA

CATAMARCA
ABY PLAY - MATE DE LUNA 632 LOC. 19/20 GAL. PASEO DEL FUNDADOR – SAN FERNANDO DEL VALLE DE CATAMARCA, CATAMARCA

MENDOZA
TRIAC – AV. MORENO 176 – SAN RAFAEL, MENDOZA

CHUBUT
INFORM@TIC - MITRE 951 – COMODORO RIVADAVIA, CHUBUT

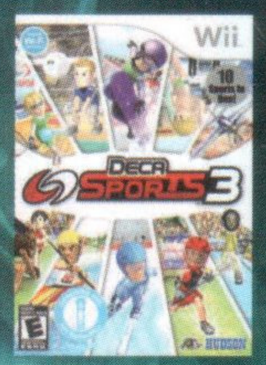
ADHIERA SU COMERCIO A NUESTRO LISTADO
Llamenos al tel. (54-11)- 4862 8649 / 4865 - 9515
o escríbanos vía mail a vtamayor@serviceone.com.ar

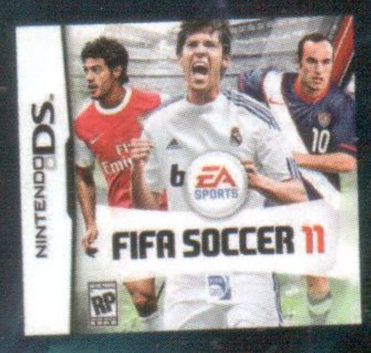
SERVICE ONE AQUÍ

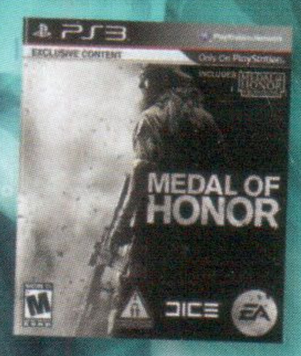
IDENTIFIQUE NUESTRAS RECEPTORÍAS AUTORIZADAS POR EL STICKER EN LA VIDRIERA

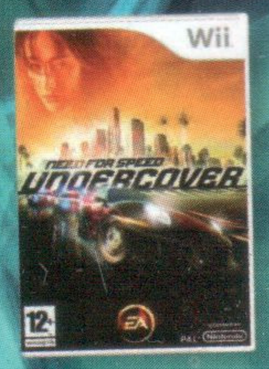
GARBARINO JUEGOS

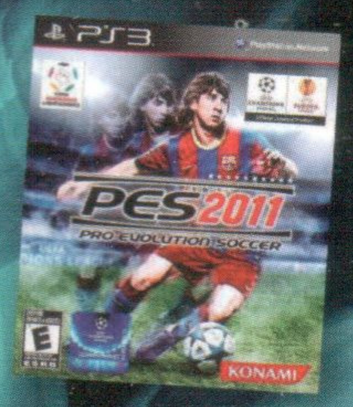
Ahora todos los juegos tienen algo en común.

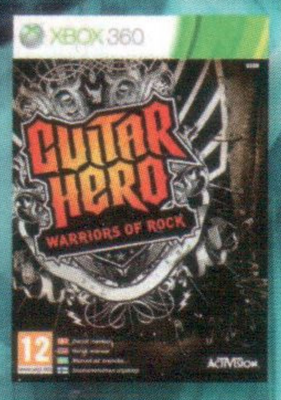


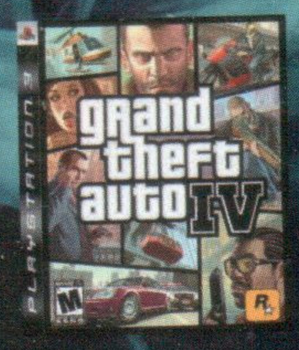


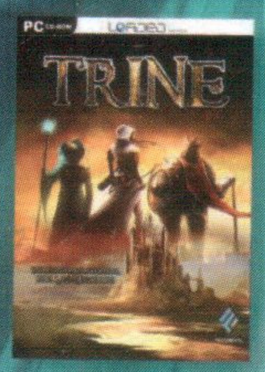


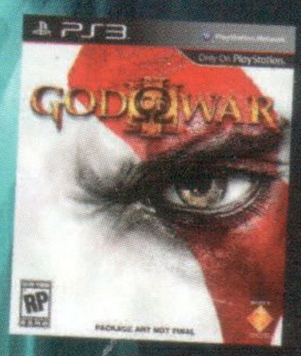


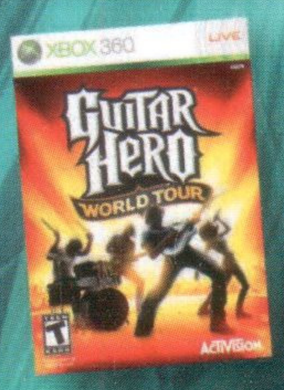


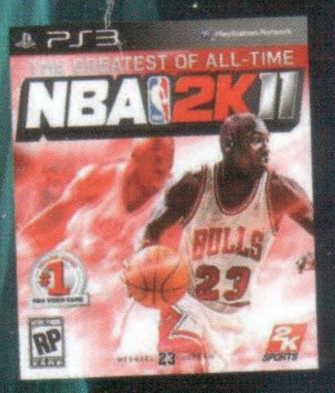


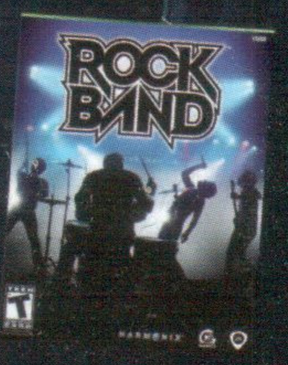


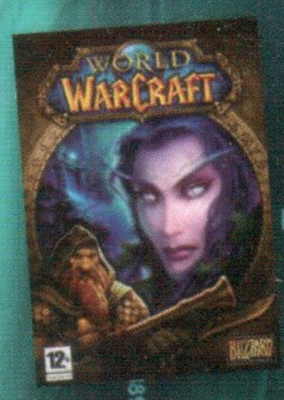


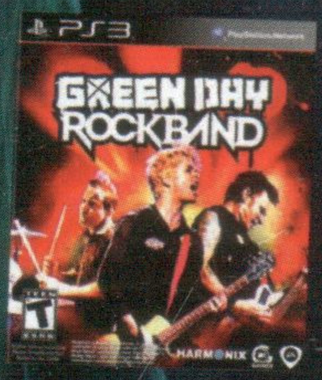


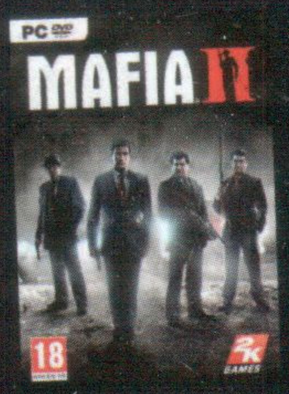












GARBARINO S.A., ADMINISTRACION: GUEVARA 533, CAPITAL. C.U.I.T.: 30-54008821-3. CENTRO DE ATENCION AL CLIENTE: (011) 4588-7000.

DS PS2 XBOX Wii PSP PS3 PC

Encontranos en: **CABALLITO:** Av. Rivadavia 5225 | **SAN MIGUEL:** Av. Balbín esquina Av. Perón | **BELGRANO:** Av. Cabildo 2027 | **UNICENTER:** Paraná 3475 - Loc 2320, Martínez | **FLORES:** Av. Rivadavia 6556 | **PLAZA OESTE SHOPPING:** Av. Gaona y Vergara | **LOMAS DE ZAMORA:** Laprida 394, Lomas de Zamora | **QUILMES:** Rivadavia 170, Quilmes | **ROSARIO CENTRO:** Peatonal Córdoba 1235, Rosario | **EL PORTAL DE ROSARIO SHOPPING:** Nansen 321, Rosario | **LOMAS CENTER:** Ant. Argentina 703 | **EL PORTAL DE ESCOBAR:** Ruta prov. 25 nº 1710 | **FLORIDA:** Florida 260 | **CORONEL DÍAZ:** Av. Santa Fe 3211 | **ABASTO DE BUENOS AIRES:** Av. Corrientes 3247 | **SAN JUSTO:** Ignacio Arieta 3155 | **MAR DEL PLATA:** Rivadavia 3045 | **LA PLATA:** Calle 47 Nº 626 | **PILAR:** Las Magnolias 754 | **SAN MARTIN:** San Lorenzo 3773 | **VILLA DEL PARQUE:** Cuenca 3190 | **ALTO AVELLANEDA:** Av. Güemes 897 | **QUILMES FACTORY:** Av. Calchaquí 3950 Local 1002 | **NEUQUEN:** Olascoaga 333 | **SALTA:** J.B. Alberdi 163